AÑO 2 NUMERO 7 NOVIEMBRE 2012



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

VISIÓN PERIFÉRICA

NINTENDO SUPER SCOPE

ANÁLISIS

MONSTERS IN MY POCKET

PLOK

SUPER MARIO LAND

SNK VS CAPCOM MOTM

GOLDEN AXE REVENGE

REVISIÓN

FATAL FURY 2

ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN



Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine número 07.

Hace aproximadamente un año salió nuestro primer número, el Especial Punch Out! un número en el que teníamos mucha motivación y ganas pero quizás nos faltaban medios y formas, pues fue hecho totalmente en Word y pasado a PDF tal cual, sin maquetación alguna, además algunos fondos fueron bastante improvisados y no llegaron a gustar (el fondo a cuadros blancos al estilo "portadas de Master System" por ejemplo). La verdad es que si miro los últimos números y los comparo con el primero me doy cuenta que la calidad general ha aumentado mucho, aunque aun quedan cosas que podríamos mejorar, todo llegará.

Sea como sea, Bonus Stage Magazine cumple un año y para celebrarlo tenemos este número, el más extenso de todos los que hemos hecho de momento. Para empezar tenemos los típicos análisis en los que debutará un nuevo colaborador (Alf), luego pasamos a la Visión Periférica donde, después de haber hablado de los bazookas de SNES y Mega Drive, tocaba hablar de la pistola de Konami que también apareció para esas dos máquinas, en cuanto a la Revision, pues aunque no sabia que película comentar, al final he sido continuista y le ha tocado al segundo OVA de Fatal Fury, en la Medalla de Plata nos encontramos con uno de los sapos mas famosos de los 90, el Especial, tal y como se puede ver en la portada esta dedicado a Ecco, el delfín de Sega que se convirtió en un clásico de la época, en este número también hay una Guía para completar River City Ransom o lo que es lo mismo, Street Gangs de NES, juego que ya fue comentado en el número anterior, así que en caso de que alguien empezara a jugarlo y se haya atascado en alguna parte, aquí tiene la solución.

Además de todo esto, en este número incluimos una entrevista que nos hicieron en la web de Kaiserland hace un tiempo, aunque haya sido de casualidad, supongo que es una buena manera de darle un toque especial al número que cumple nuestro primer aniversario.

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

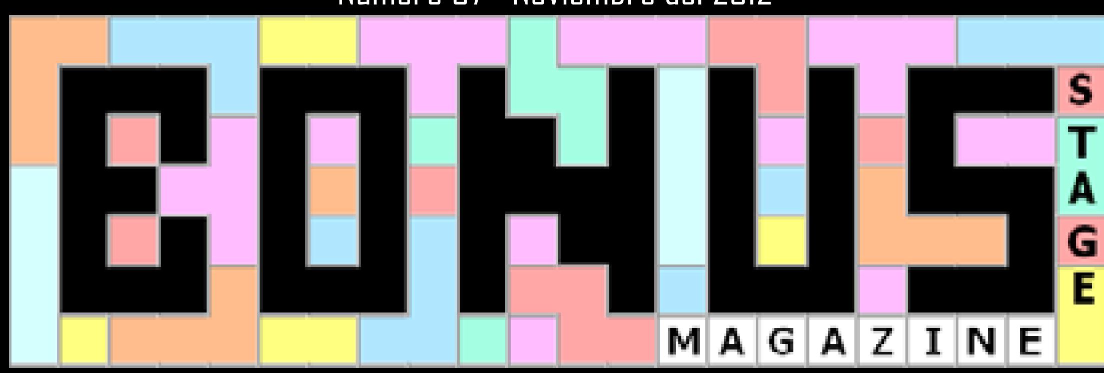
Y bueno, en general eso es todo, espero que disfrutéis de este número.





Skullo

Número 07– Noviembre del 2012



ÍNDICE

Maquetación y portada Kurai

ANALISIS

MONSTERS IN MY POCKET

Nintendo Entertainment System

1-2 JUGADORES

ACCION

KONAMI 1991



En los 90 aparecieron una serie pequeños muñecos coleccionables “Monsters in my Pocket”. Estos pequeños muñecos de un solo color representaban toda clase de monstruos (momias, hombres lobo, fantasmas, esqueletos...) y tuvieron bastante éxito (de hecho yo creo que tengo alguno que otro por casa), de manera que salieron varios productos relacionados con ellos, incluyendo un videojuego de NES.

Manejando a un Vampiro o al monstruo de Frankenstein, recorreremos un mundo gigante (pues los monstruos tienen un tamaño muy pequeño, similar a los juguetes reales) hasta encontrar al malvado Warlock y terminar con él.

Gráficos

Los personajes del juego tienen unos sprites bastante cuidados y unas animaciones muy buenas, los enemigos son bastante mas sosos, pero aun así cumplen bastante bien, aunque cuando se juntan muchos hay bastantes parpadeos.

Los escenarios son bastante curiosos, representando diferentes zonas con elementos cotidianos de tamaño gigante con un buen resultado. Los colores son bastante variados, y en general están muy bien.

Sonido

Los efectos de sonido son cumplidores, quizás el único que sobresalga sea el grito de los enemigos finales al morir, pero tampoco es nada del otro mundo. Las melodías son bastante buenas, algunas de ellas con un buen nivel intentando ambientar las diferentes partes del juego.

Jugabilidad

Con un botón atacamos y con el otro saltamos, si presionamos dos veces seguidas el botón de salto haremos un salto doble. Es vital dominar esta técnica, ya que en las partes avanzadas del juego nos irá la vida en ello. También podremos saltar de un nivel su-



El monstruo de Frankenstein en tu cocina

perior a otro presionando abajo y el botón de salto. Además, nuestros monstruos también pueden coger elementos del escenario (llaves o tornillos) presionando abajo y el botón de golpear para lanzarlo a los enemigos y acabar con varios de golpe. En general el control es rápido y eficaz.



¡Pelea en el congelador!

Duración

El juego consta de 6 niveles, cada uno dividido en algunas fases seguidas y un enemigo final. Los primeros niveles son bastante sencillos, pero en cuanto llegas a los 2 últimos la cosa se pone bastante difícil, especialmente el nivel 6 que aunque no es muy largo incluye un enfrentamiento seguido con los enemigos finales de los niveles anteriores (odio que hagan eso) y luego el enfrentamiento final en 2 partes contra Warlock.



Los protagonistas del juego

Debido a que el juego no es excesivamente largo, no tiene Passwords ni salva partidas, aunque disponemos de 3 continuaciones para poder terminarlo.
No hay ningún modo alternativo, así que su rejugabilidad dependerá de lo bien que nos lo hayamos pasado o de si tenemos alguien con quien jugar.



¡Cuidado con los enemigos!

Conclusión

Monsters in my Pocket es un juego simpático y divertido, su control lo hace muy agradable de jugar y su modo a 2 jugadores asegura diversión para rato. Quizás es un poco corto, pero su dificultad en los últimos niveles hará que dure bastante.



Estos muñecos son el origen de todo

Skullo



A dos jugadores siempre es mas divertido

ANALISIS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PLOK

1 JUGADORES

PLATAFORMAS

SOFTWARE CREATIONS 1993

El éxito de juegos como los de Mario y Sonic hizo que a principios y mediados de los años noventa hubiera una enorme cantidad de juegos de plataformas protagonizados por diferentes mascotas. Esa masificación hizo que algunos de ellos pasaran sin pena ni gloria sin que se tuviera en cuenta su calidad aunque fuera superior a la media, uno de esos juegos fue el extraño PLOK.

La historia de Plok es bastante sencilla, un día se da cuenta que le han robado la bandera, y decide ir a buscarla, solo para descubrir que los responsables son los malvados Bobbins Brothers. Tras recuperarla y volver a casa contempla horrorizado que todo ha sido invadido por las Fleas (pulgas) con lo cual le tocará limpiar toda su isla de estos malvados seres, en un juego que mezcla plataformas con exploración (en la búsqueda y captura de las Fleas) y con partes en las que manejaremos diversos vehículos (tanques, helicópteros, coches, jet packs) entre otras cosas.



Gráficos

Los gráficos de Plok son muy coloristas, quizás demasiado, ya que a algunas personas les puede dar la sensación de estar poco elaborados por su aparente simpleza, o que el juego es muy infantil o fácil, y la verdad, ni lo uno ni lo otro. Además del destacable colorido, resaltaría también el diseño de los personajes que son muy extraños y originales (tanto Plok como los enemigos finales), quizás los enemigos comunes luzcan menos, y esto es, en parte, porque no hay demasiada variedad, y muchos de ellos solo salen en las partes avanzadas del juego.

Los escenarios también son coloridos, agradables y muy variados entre si, aunque algunos suelen repetirse, también vale la pena mencionar la parte en la que manejamos al abuelo de Plok, donde el juego tendrá un tono blanco y negro imitando una película antigua.



Los malvados Bobbins Brothers

Sonido

Los efectos de sonido son bastante simpáticos, quizás no sean lo mas destacable del juego, pero están bien. Las músicas ofrecen mucha variedad desde el tema principal (con Plok tocando la harmónica) a melodías alegres en los primeros mundos, otras mas tensas en los últimos y una genial música de batalla contra los jefes que empezará con una malvada risa.

Jugabilidad

El control de Plok es sencillo, con el botón B saltamos, con el botón Y atacamos (lanzando los brazos y piernas) y con el botón A hacemos un supersalto durante el cual no podremos atacar, también podremos lanzar unos bichos que ayudaran a Plok con el botón X si conseguimos algún “nido de avispas” o transformarnos en sierra, en caso de haber conseguido el ítem necesario, y en cuanto tengamos el amuleto de nuestro abuelo podremos potenciar a Plok (dándole a L y R alternativamente). En algunos momentos del juego Plok se disfrazará y obtendrá habilidades extras (generalmente cambiar su ataque principal por algún tipo de disparo), además en los últimos niveles (y en los atajos) manejaremos vehículos que también variaran el control de uno a otro. Lo mas importante es dominar el ataque principal de Plok, ya que al lanzar sus brazos y piernas altera la movilidad del personaje (mientras no tengamos piernas avanzaremos a saltitos), de hecho en algunos niveles tendremos que prescindir temporalmente de algunas de nuestras extremidades y eso dificultara bastante el juego, y es que, aunque algunos niveles del juego sean lineales, también hay otros en los que tendremos que explorar hasta el ultimo rincón para buscar a las pulgas, teniendo que activar mecanismos que nos quitaran miembros tempo-

ralmente. En todo momento, el control de Plok es bastante bueno, aunque es cierto que algunos vehículos cuestan de dominar.

Duración

El juego tiene más de 30 niveles para completar, divididos en 4 mundos (Cotton Island, Akrillic, Legacy Island y Flea Pit). Los primeros niveles son lineales y sencillos, pero en cuanto continuemos avanzando vere-



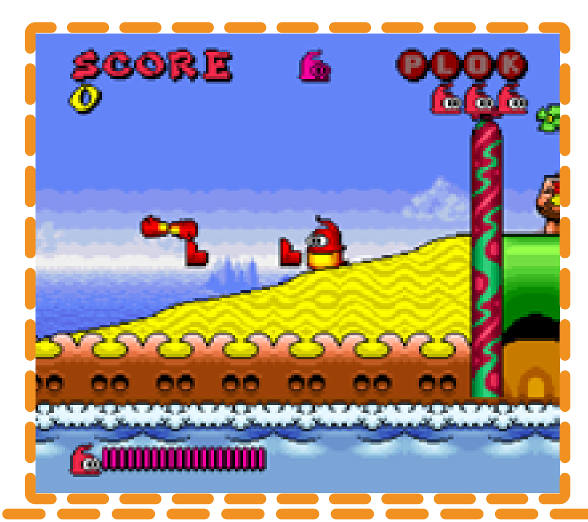
Este es uno de los disfraces de Plok

mos que es un juego difícil, que requiere mucha habilidad, ingenio y paciencia. Además este juego no tiene opción de Password, ni graba partidas, así que tocará completarlo de una sentada. Para ello conviene recoger muchas caracolas para obtener vidas extras y buscar las letras P-L-O-K que nos darán la opción de continuar. Estas letras suelen obtenerse de diversas maneras, en algunos niveles nos darán una letra al completar la fase sin perder ninguna vida, mientras que en otros encontraremos una o varias letras repartidas por el nivel. Lo malo es que en caso de perder las vidas, continuaremos desde el último nivel en el que hemos completado la palabra PLOK y no desde el que nos han matado, así que puede que nos toque volver a repetir algunos niveles antes de llegar a donde nos habíamos quedado.

Para facilitarnos la tarea de completarlo podemos encontrar algunos atajos en determinados niveles (golpeando la fruta que rellena la vida de PLOK) y también podemos bajar la dificultad a fácil y así no acabar desesperados.



Los niveles del abuelo serán en blanco y negro



Plok atacará lanzando sus miembros

Conclusión

Plok es un juego raro pero divertido, en su día yo no le hice mucho caso, pues había juegos mejores y no me pareció que fuera gran cosa, sin embargo cuando me dio por probarlo me di cuenta de que me había equivocado, este juego es mucho mas bueno de lo que parece, ofrece mucha variedad de situaciones y el control es muy bueno, qui-



Hay una gran variedad de vehículos

zás lo único malo es que no tenga passwords, ya que es largo y difícil, con lo cual requiere bastante paciencia y sacrificio.

Skullo



Uno de los atajos contrareloj

GAME BOY

SUPER MARIO LAND

I JUGADOR

PLATAFORMAS

NINTENDO 1989



Super Mario Land fue uno de los primeros títulos disponibles para Game Boy, y la primera entrega de la saga portátil del fontanero, sacada a la venta entre1989 (Japón y América) y 1990 (Europa). La historia del juego transcurre en el país de Sasaraland, cuya paz es bruscamente interrumpida cuando Tatanga, un invasor alienígena del espacio exterior, lo invade y secuestra a su princesa, Daisy. Mario deberá surcar todo el país, atravesando sus cuatro reinos (Birabuto, Muda, Easton y Chai) y vencer a sus respectivos gobernantes, que se encuentran bajo el influjo de Tatanga, para abrirse paso hasta éste y rescatar a Daisy.

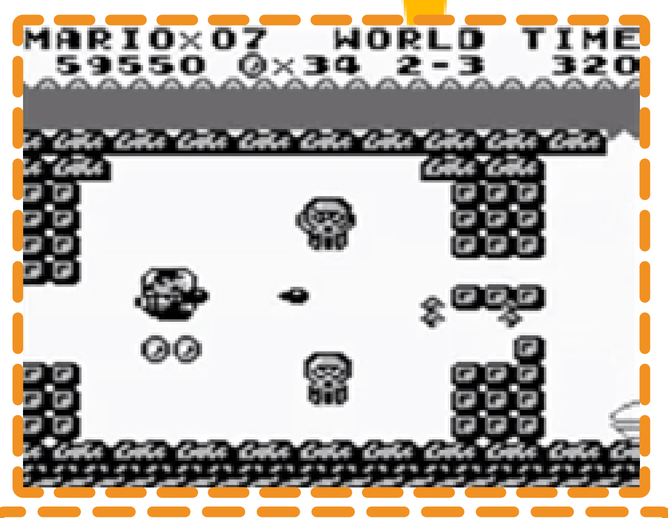
Este sencillo argumento es suficiente para introducirnos de lleno en un título muy peculiar, plagado de similitudes con respecto a Super Mario Bros. (en cierto modo es una especie de sucesor espiritual de éste), pero con una serie de novedades que lo convierten en un título bastante interesante. Vayamos mencionando sus características según los apartados tradicionales que siguen a continuación.

Gráficos

Estéticamente, es prácticamente una versión en blanco y negro del que aparecía en la primera entrega de su aventura en la NES. Los bloques, enemigos, tuberías, y escenarios beben claramente de este título, aunque aún más simplificados. Su sencillez, no obstante, es acorde con los primeros juegos que vieron la luz en esta consola. Por ello, están muy por debajo de lo que luego ofrecerían otras numerosas entregas de la serie Land de los personajes de Nintendo. Puede representar un problema para la experiencia de juego si estás jugando en una GB original, pues estos gráficos son especialmente cansados para la vista, y no han tratado de forma individualizada las transformaciones de Super Mario a Mario Flor. Sí se ha hecho con las vidas extras, que se convierten en corazones para distinguirlas de los súper-champiñones.

Sonido

El carácter sencillo, pegadizo y desenfadado también recuerda a las melodías del Super Mario Bros., si bien tiene un repertorio ligeramente más amplio. A la que se le puede calificar como “melodía principal” (Birabuto y Easton), se añaden la de los niveles subterráneos y las fases submarinas y aéreas, así como los temas de Muda y Chai. Sus efectos sonoros no son nada del otro mundo, aunque también entran dentro de lo que solían ser en los primeros títulos de la consola.

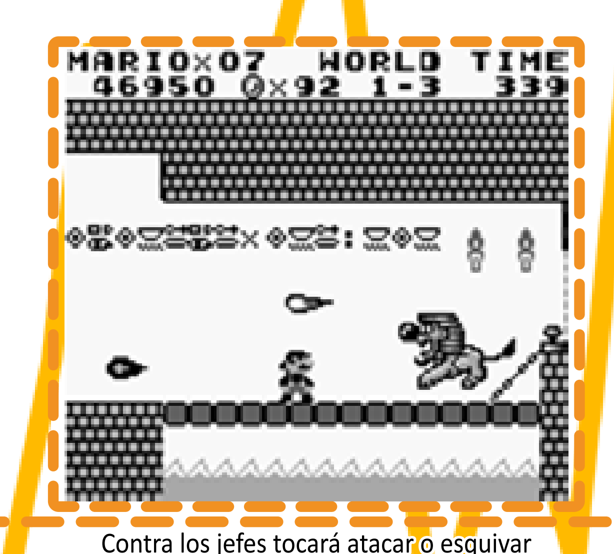


La gran novedad: Las fases pilotadas

Jugabilidad

Una vez más, tenemos que aludir a las semejanzas en este apartado con el de Super Mario Bros. Conserva el desarrollo lateral izquierda-derecha, sin posibilidad de retroceder ni subir ni bajar ni ver más allá de lo que se ve inmediatamente en la pantalla. El tiempo que transcurre, y que influye en la puntuación, seguirá siendo determinante. El clásico sistema de recolección de items en forma de monedas de cien en cien para obtener vidas, así como la presencia de objetos clásicos como champiñones, estrellas y vidas extra, y sus numerosas plataformas, hace que la jugabilidad conserve la fluidez de los juegos Mario. Además, se ha dado una nueva vuelta de rosca a la clásica flor de fuego. Ahora sólo se puede lanzar una bola que rebota contra el suelo y las paredes, pudiendo recoger monedas de lugares inaccesibles gracias a ella. Con un poco de práctica se hace manejable y no entrañe una dificultad excesiva.

Pero la principal novedad del juego son las fases pilotadas. Constituyen un elemento hasta entonces inédito en



Contra los jefes tocará atacar o esquivar

las sagas Mario, y añaden un reto extra al juego y a la vez no se hacen tediosas. Las fases que siguen esta mecánica son dos: una submarina y otra aérea. Con independencia de cuál sea, el objetivo es el mismo: disparar a todo el que se encuentre en tu camino y evitar ser alcanzado por éstos. No volveremos a ver una apuesta como esta en las siguientes entregas de plataformas clásicos en 2D del fontanero.

Duración

Incluye cuatro mundos de tres niveles cada uno, frente a los cuatro por mundo de Super Mario Bros. Supone, por tanto, una reducción a la mitad del número de mundos y una aún mayor para los niveles totales. Como contrapartida, la variedad de jefes finales aumenta mucho (en el de NES sólo estaba Bowser), y el último nivel cuenta con dos, el de mundo y el del juego (otro elemento inusual). Su escasa duración se compensa con el hecho de que si pierdes sin tener un cierto número de puntos, será necesario empezar de cero. Pero eso no basta para quitarnos



Uno de los nuevos mundos a recorrer

la sensación de que se queda corta. Siempre se puede jugar de nuevo con un mayor grado de dificultad una vez terminado, y superar records de puntuación, pero aun así no da para mucho. Eso sí, se adapta perfectamente a lo que requiere un formato portátil, es decir, no muy largo y tampoco muy enrevesado. Esto poco a poco se ha ido perdiendo con el tiempo, pues ha tendido a equipararse con las consolas de sobremesa. Pero sí que es cierto que eso nos priva de experiencias de juego que sí tendrán las próximas entregas.

Conclusión

Super Mario Land es un juego corto y simplón en gráficos, opciones y desarrollo, pero a la vez entretenido e intenso como suelen serlo los juegos de Super Mario. Sus novedades, como las fases pilotadas, la aparición de diferentes enemigos y el debut de un nuevo villano (que finalmente quedará en nada), así como el mantenimiento y/o reinterpretación de elementos de control, objetos y enemigos clásicos lo convierten en un título continuista e innovador a partes iguales. Además, el hecho de que fuera de los primeros juegos de Game Boy y la saga Land le da una importancia extra. En otras palabras, se trata de un título recomendable para pasar un buen rato sin mayores complicaciones ni expectativas estratosféricas.

Alf (Nintenderos.com)



Al final del nivel podemos conseguir vidas extras

ANALISIS



SNK VS CAPCOM

MATCH OF THE MILLENNIUM

1 - 2 JUGADORES

LUCHA

DIMPS 1999



En la década de los 90', unir los personajes de SNK (Fatal Fury, Art of Fighting, Samurai Shodown, The King of Fighters) y Capcom (Street Fighter II, Darkstalkers, Street Fighter Alpha) era el sueño de todo gamer fan de los juegos de lucha. Y fue hasta el año 99, que por primera vez, ambas compañías decidieron unirse y combinar sus recursos para crear, tal vez, el crossover de lucha más esperado de todos los tiempos y cumplir nuestro sueño.

Este juego se tituló SNK vs. Capcom: The Match of the Millenium (abreviado a partir de ahora, "MotM"), un título bastante apropiado y fue desarrollado por la empresa Dimps, con la colaboración y publicación de SNK y el apoyo de alguna gente del staff de Capcom. La plataforma elegida fue la consola portátil Neo Geo Pocket Color justamente de la empresa nipona SNK, tal vez no fue lo que muchos querían o esperaban, pero de todos modos este crossover no falló en absolutamente nada, sin embargo esta mini versión fue solo el principio de todo lo que se vendría, ya que un año más tarde Capcom se encargó de lanzar una versión para la placa arcade NAOMI de Sega.

Gráficos:

Hablando técnicamente de MotM, es evidente que es casi igual a todos los juegos de pelea de SNK creados para Neo Geo Pocket, que al igual que los casos de Fatal Fury y Samurai Shodown, toma prestado el "motor de juego" de King of Fighters R-1 (que posteriormente sería mejorado con la llegada de la Neo Geo Pocket Color y KoF R-2). Este "motor de juego" consta de un estilo bastante agradable y colorido, con personajes "Super-Deformeds" algo pequeños y cabezones con una excelente animación fluida y precisa, combinada con bellos fondos que dan como una pequeña sensación de 3D e incluso presentan algunas pequeñas animaciones y caen bastante bien con el estilo y tamaño de los personajes. Incluso Mai Shiranui tiene su rebote de busto tan deseado por los fans. Este estilo de personajes cabezones es algo muy diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en las versiones arcades de estos juegos de pelea, aun así les aseguro que es algo que a casi nadie le importará, ya que se adapta muy bien al estilo "bolsillo" de la consola.

Criticar el apartado técnico de este juego, es directamente criticar a la consola, por lo tanto no hay que ser tan cruel a la hora de evaluar los gráficos (a menos que seas un exquisito que solo busca gráficos hiper realistas), de todos modos personalmente pienso que de gráficos de feos no tiene absolutamente nada, además presentan una originalidad y delicadeza (pese a las limitaciones de la portátil) que no veremos en otra consola. Por el lado de los sprites de los personajes de SNK, veremos que en varios casos son exactamente los mismos que los de KoF R-2, solo que han sido ligeramente mejorados. La animación de apertura del juego recuerda mucho a la serie Alpha de Street Fighter, y los retratos de los personajes se ven excelentes pese a que incluso no se alejan mucho de ese estilo de personajes "Super-Deformeds" que se presentan ingame. Como curiosidad solo Zangief presenta color en la piel, los demás personajes son prácticamente blancos con color en la ropa para que queden bien identificados y caracterizados, sin embargo cada sprite no supera los 4 colores.



Algunos personajes tienen introducciones especiales



Fondo negro para ver mejor las barras de vida

Sonidos:

Además de la parte gráfica del juego, en el apartado sonoro, MotM nuevamente vuelve a tomar prestado lo que ya se había presentado en KoF R-1 (incluso algunas canciones son las mismas). Quizás sea lo más flojo del juego, pero una vez más, criticar esto sería directamente hacerle una crítica a la portátil de SNK, por lo tanto no se podría decir que es culpa del juego que los sonidos sean bastantes pobres. Los efectos de puños, patadas y poderes suenan casi iguales y son pocos inspiradores (además de ser los mismos que de los demás juegos de lucha). En el caso de las músicas, tenemos el estilo que la consola nos propone, tampoco nada destacable (lo que no significa que sea ese típico sonido horrendo y molesto), sin embargo las adaptaciones que se hicieron de las versiones arcades no suenan para nada mal, y lo mejor de todo es que cada personaje tiene su propia canción.



Uno de los minijuegos del modo olímpico

Jubabilidad:

Una vez más, MotM imita la jugabilidad de los otros juegos de pelea de la consola, solo que aquí se nos da la posibilidad de elegir entre 3 estilos de barra de energía diferentes. Tenemos el estilo "Average" que es el estilo medidor de nivel que suele usar Capcom en la saga "Vs" (nuestra barra se carga a medida que hacemos movimientos o incluso cuando nos golpean, teniendo la posibilidad de llenarla hasta el nivel 2), "Counter" que se basa en el estilo de recarga usado por SNK en los KoF (podemos cargar rápidamente nuestra barra de energía presionando B+A y el D-Pad para abajo al mismo tiempo), y un estilo neutral llamado "Rush" basado más en el estilo Average, solo que este se puede cargar hasta el nivel 3, y ahí podremos realizar las supers. Los controles son prácticamente perfectos pese a estar muy limitados (Recordemos que solo tenemos el D-Pad para movernos, y dos botones). Normalmente estamos acostumbrados a jugar estos juegos con 4 botones, por lo que es muy poco entendible el por qué SNK decidió que la NGP solo se usarían 2 botones; de todas formas los golpes suaves/fuertes se regulan según el tiempo que mantengamos apretado el botón para golpear con puños o patadas. Aun así, son detalles que poco se notan pero que no se pueden dejar de mencionar. En el caso de movimiento, es perfecto, la única queja, se la puede llevar el DPad de la consola ya que aveces no sabes en que diagonal lo tienes ubicado, aun así me atrevo a decir que es el mejor D-Pad jamás creado para juegos de pelea en consolas portátiles.

Este juego nos permite jugar un modo de un solo luchador en peleas de 2 rounds ("Single), en luchas dobles ("Tag") al estilo Marvel vs. Capcom 1, solo que no podemos realizar las "supers" dobles, y peleas 3 vs. 3 ("Team") basadas en el estilo de King of Fighters. Cada personaje tiene su contraparte (por ejemplo Ryu-Kyo o Morrigan-Nakoruru), una vez terminadas las primeras 4 peleas normales, llegara una escena en la que Billy Kane o Vega (dependiendo si elegimos un personaje de Capcom o de SNK) querrán enfrentarnos pero siempre serán atacados por nuestro rival, y luego de una pequeña charla para darle un sentido de historia, tendremos un combate de un solo round contra el rival del personaje que seleccionemos (Curiosamente, también podemos cruzarlo en un combate normal). En otras palabras, es evidente que el modo historia se desarrolla mucho mejor y conciso si jugamos el modo Single, aun así esta batalla de un round también se hace presente en los modos Team y Tag, tomando prestado de referencia para la historia el primer personaje que hayamos seleccionado, y en el modo Tag podemos formar algunos equipos entre personajes que se relacionan como Ryu-Ken, Ryu-Kyo, Kyo-Iori, Ryo-Yuri, Leona-Guile, etc. Otra cosa que también se respeta en estos dos modos, son la pelea doble contra M.Bison/Geese (en modo Team, estos corren la desventaja de ser un luchador menos), y la última pelea contra Orochi Iori o Evil Ryu (estos si o si pelean solos en cualquier modo que juguemos).

En cuanto a la dificultad no tengo quejas, ya que cada uno la puede regular según su capacidad y entre cada modo hay una notable diferencia.

Entre los personajes seleccionables disponibles tenemos (los jefes se pueden desbloquear):

SNK: Terry Bogard, Mai Shiranui, Ryo Sakazaki, Kyo Kusanagi,



Las imágenes de la presentación están muy logradas

Iori Yagami, Athena Asamiya, Leona, Haohmaru, Nakoruru, Akari Ichijou (secreto), Yuri Sakazaki (secreto), Geese Howard (Jefe), Orochi Iori (Jefe) y cameos de Billy Kane, Rimururu, Jubei Yagyu, Marco Rossi, Fiolina “Fio” Germi y Mars People.

Capcom: Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Dan, Sakura, Morrigan, Felicia, Akuma (secreto), Bulleta (secreto), M. Bison (Jefe), Evil Ryu (Jefe) y cameos de Vega, Barlog, Sagat, Karin Kanzuki, Arthur y Red Arremer.

Hay que aclarar que ningún personaje es malo (salvo por ahí Dan), solo que hay personajes más accesibles para jugar que otros, como pasa en casi todos los juegos de lucha, un personaje como Ryu o Morrigan es mucho más fácil de usar que un personaje de agarre como Zangief. En cuanto a Dan, está claro que es una burla, y de hecho tiene una super que no hace nada de daño, pero con práctica también se pueden obtener buenos resultados. En general, el juego regula muy bien esta cuestión y hace que las peleas sean muy parejas, por razones que no hace falta mencionar, Orochi Iori y Evil Ryu son más poderosos de lo normal, y correremos ventaja si jugamos con uno de ellos dos.

Duración:

La duración es larguísima ya que si nos proponemos desbloquear todos los personajes, tendremos que vencer a los jefes (en cualquiera de los 3 modos) un montón de veces y ganar la pelea de un round contra nuestro rival para poder pelear contra Orochi Iori o Evil Ryu. Siempre que terminamos el juego, al final aparece la foto de un personaje oculto en negro y unos cuadritos que irán desapareciendo según que tan bien hayamos peleado durante el juego, por lo tanto en algunas ocasiones nos encontraremos con que no se romperá ningún cuadrado. Esta cuestión de destrabar personajes no es algo difícil (recordemos que podemos regular la dificultad a nuestro gusto), pero lo que sí demanda es mucho tiempo. Aun así no tiene nada de malo, ya que es un juego con una enorme re-jugabilidad que en ningún momento aburre. Sumando a los clásicos modos arcade, entrenamiento y versus, también existe un modo olímpico en el que eliges un equipo (Capcom o SNK) y te da la posibilidad de jugar varios minijuegos (5 categorías diferentes de los cuales 4 son únicos, dos exclusivos para cada equipo). Todos también tienen mucha re-jugabilidad. Dependiendo de nuestro desempeño en los distintos minijuegos, podrás desbloquear super-combos extras para cada personaje, lo que sigue aumentando aún más su duración. El juego también permite intercambiar datos a través de un cable link con SNK vs. Capcom Card Fighters Clash, y también con The King of Fighters 99’ Dream Match y Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000 Pro ambos para la consola Sega Dreamcast.

Conclusión:

Yo personalmente considero que este es el juego de pelea definitivo y perfecto para una consola portátil y no hay crítica alguna que se le pueda hacer. Incluso pienso que ni siquiera hoy en día ha podido ser superado por los juegos de lucha que han salido para las portátiles actuales. No es exactamente un juego difícil al poder aprovecharnos de configurar su dificultad, pero SNK supo aprovechar muy bien esa característica de obligarte a rejugar mucho el juego para poder destrabar los personajes ocultos y poder ver sus historias en el modo arcade, además de que se le suma aún más horas de diversión con el modo olímpico, y como no la posibilidad de jugar con un amigo una pelea, conectados vía cable link en dos consolas... claro, el problema ahora es conseguir a alguien que tenga esta rara consola con una copia del juego y que encima tenga ganas de jugarlo. Si sos fans de los juegos de lucha, y de cualquier saga relacionada con este juego, no esperes más y jugalo que lo vas a disfrutar muchísimo.





Un amplio y variado plantel de luchadores

"This cartridge is for NEOGEO POCKET COLOR only."

Esto pasará cuando intentemos jugar en la Neo Geo Pocket

ANALISIS

ARCADE

GOLDEN AXE
THE REVENGE OF DEATH ADDER

1 - 4 JUGADORES

BEAT EM UP

SEGA 1992



En 1992 Sega creó una placa de 32 bits para sus arcades y el primer juego de la serie fue este Golden Axe. En la primera entrega del juego, que salió tanto para arcade como Mega Drive, tres héroes se enfrentaron a Death Adder, un tirano que para conseguir poder aterrorizó a los habitantes de la zona y secuestro a la Familia Real. Al final consiguieron matarlo, o eso se pensaban, ya que el Golden Axe, el arma del villano, le resucitó, así que ahora busca venganza volviendo a dominar los poblados de la zona. Unos nuevos héroes están dispuestos a acabar definitivamente con Death Adder: el bárbaro Stern, la centauro Dora, el pequeño elfo Trix y el gigante Goah donde a sus espaldas lleva el enano Gilius que salió en la anterior entrega. En este beat'em up avanzaremos por cinco niveles llenos de esbirros de Death Adder y otras criaturas hasta llegar al final y poder enfrentarnos con el tirano.

Gráficos:

Gráficamente el juego cumple, el diseño de personajes está bien trabajado y algunos de ellos son más o menos originales, por ejemplo, no es muy común ver mujeres centauro o árboles pegando, así que veremos varias criaturas fantásticas durante el juego. Algunos efectos mágicos están muy bien hechos, como por ejemplo la magia de fuego de Stern, donde sale una imagen de como la cara de un enemigo se quema y se deshace hasta que el cuerpo desaparece por completo, o la magia de Goah en donde se ve la misma imagen del enemigo viéndose como se petrifica su cuerpo.



Enemigo consumiéndose en las llamas mágicas

Sonido:

Con la nueva placa para arcades de Sega, ésta dio un gran salto cualitativo en el sonido, ya que normalmente el sonido de los juegos de Mega Drive no era muy bueno al tener la consola un solo canal de sonido. En este juego, se pudieron conseguir efectos sonoros de calidad decente tal como estaban empezando a hacer otras compañías. Así que se pueden oír distintos efectos de sonido de armas, golpes y magias bien hechos y algunas voces que no están mal para la época.

No hay muchos temas musicales y a veces se repiten, aunque son buenos temas los que acompañan el desarrollo del juego.



¡Somos la cena!

Jugabilidad:

Los protagonistas cuentan con unos cuantos ataques y magia para enfrentar al enemigo. Podemos pegar con el arma del personaje hasta tirar al enemigo al suelo o acercarnos mientras pegamos para lanzarlo por los aires. Si un enemigo está aturdido, cuando le golpeamos le quitaremos mucha vida. Se puede hacer un golpe de embestida corriendo. Saltando se puede dar un golpe normal o un golpe cayendo en picado, y si corremos y saltamos el personaje también puede clavar el arma con todas sus fuerzas, esto duele bastante. Hay una técnica que nos quita a todos los enemigos de encima, tanto por delante como por detrás, aunque este ataque consume un poco de vida. Finalmente cada protagonista tiene su magia: Stern ataca con fuego, Dora con rocas, Goah con veneno petrificador y Trix hace crecer unas frutas para curarnos. Es posible realizar una técnica conjunta entre dos o más de los protagonistas que remata a los enemigos aturdidos.

Durante la aventura se pueden recoger botellas mágicas para recargar nuestra magia y carne para rellenar la vida que hemos perdido en el combate, estas dos cosas las suelen llevar unos duendes ladrones, así que se las tendremos que quitar. Se puede recoger dinero, curiosamente el dinero rellena la vida.

A veces hay enemigos que nos atacan con mantis gigantes que golpean o escupen fuego, con escorpiones gigantes



Hemos hecho enfadar a “Elderbar”

que golpean o electrocutan con su cola o con dragones esqueléticos alados que escupen bolas de fuego, si tiramos al enemigo del animal, podremos subir y controlarlo nosotros. También aparecen a veces enemigos con máquinas que lanzan rocas, rocas incandescentes, flechas o lanzas, podemos echar al enemigo para usar nosotros la máquina, aunque no podremos movernos del sitio, pero si vamos montados en un animal, podremos coger la maquinaria y cargarla en la criatura y poder usarla mientras nos movemos.

El enemigo siempre nos intentará rodear atacando uno por delante y otro por detrás, así que tendremos que ir evitando esto. Aunque a muchos enemigos nos podamos acercar y atacarlos de forma normal sin mucho problema, los jefes y semijefes no serán tan sencillos como eso y habrá que buscar estrategias distintas para derrotarlos.

Duración:

El juego dura alrededor de una hora, pero es bastante rejugable, ya que a parte del reto de pasarse el juego sin continuar, aunque solo hayan cinco niveles, en el nivel dos



¡Esqueleto Frito!

y cuatro hay dos caminos a elegir, así que podemos hacer partidas eligiendo distintos caminos, dando lugar a partidas variadas, ya que esos caminos distintos son niveles bastante diferentes entre ellos. A parte, podemos jugar con amigos.

Conclusión:

Es un beat’em up recomendable para los amantes del género, ya que las partidas pueden ser bastante variadas al elegir distintos camino, además, está bien para pasar el rato o jugar con los amigos. El Mestre.

El Mestre



KONAMI JUSTIFIER





Tras haber comentado los bazookas de Super Nintendo y Mega Drive/Genesis en los números anteriores, en este número le ha tocado el turno a la pistola que convivió con ellos y también llegó a la Playstation: Justificer, la pistola de Konami.

Esta pistola de color chillón (supongo que para evitar que parezca una pistola real) solía venir de la mano del juego Lethal Enforcers, que vio la luz inicialmente en Super Nintendo, Mega Drive y Sega Mega CD. Con el tiempo apareció una segunda parte que salió para las mismas máquinas, excepto para Super Nintendo, ya que su versión se terminó cancelando. Años mas tarde saldría Lethal Enforcers I & II (también conocido como Lethal Enforcers DX o simplemente Lethal Enforcers) para Playstation, una recopilación de ambos juegos para la consola de Sony.

En Lethal Enforcers, tomamos el papel de un policía que se verá en situaciones tan diferentes como el atraco a un banco, tener que detener a unos vendedores de droga o evitar que se sabotee una planta química.

La segunda parte del juego tiene un planteamiento muy similar pero da un cambio radical en su ambientación, pues esta basada en el salvaje oeste.


Mega Drive/Genesis



Super Nintendo


Sega Mega CD

Además de los Lethal Enforcers, podemos usar la Justifier en algunos juegos mas, aunque para eso necesitaremos tener el Sega Mega CD o la versión de Playstation.

Algunos de los juegos compatibles para Mega CD ya los comenté en



Carátula de PlayStation



Sega Mega CD



Mega Drive/Genesis

el número 05 de la revista (en el artículo sobre el Menacer de Mega Drive)

Mad Dog McCree y Mag Dog II The Lost Gold: Son dos Shooters sobre railes basados en el salvaje oeste.

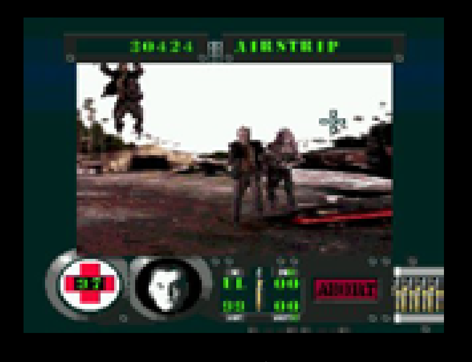
Who Shot Johnny Rock?: Este juego esta basado en el Chicago de los años 30 y nosotros tendremos que tomar el papel de un detective con mucho que investigar.

Snatcher: En este genial juego se nos narra la historia en la que los humanos fueron seriamente diezmados en número a causa de un arma química. Años mas tarde aparecen una serie de biodroides asesinos de misterioso origen.

Corpse Killer: Como su nombre indica, en este juego tendremos que enfrentarnos a hordas de muertos vivientes.



Snatcher



Corpse Killer



Who Shot Johnny Rock

Y estos son algunos de los juegos compatibles para Playstation:

Area 51: Shooter en el que nos enfrentaremos a diferentes tipos de Alienígenas y soldados alterados genéticamente.

Crypt Killer: En este shooter tendremos que ir cargándonos enemigos





Area 51



Crypt Killer



Carátula de Die Hard Trilogy

provenientes del mas allá, como momias, esqueletos, hombres pez y gárgolas.

Die Hard Trilogy y Die Hard Trilogy 2 Viva Las Vegas: Estos juegos basados en las famosas películas incluyen un modo de juego compatible con la pistola.

Además de estos juegos hay algunos más como **Maximum Force: Pull the Trigger** o **Elemental Gearbolt**, pero con estos ha quedado mas o menos claro lo que nos ofrece la particular pistola de Konami.





FATAL FURY 2

En el número anterior comenté el primer OVA de Fatal Fury, así que he decidido terminar lo empezado y comentar el segundo, ya que es una continuación directa. De hecho estas dos películas llegaron a venderse juntas en un pack llamado Double Impact.

Ficha de la Película:

Título: Fatal Fury 2 The New Battle

Dirección: Kazuhiro Furuhashi

País: Japón

Año: 1993

Duración: 75 minutos

Historia del videojuego:

Tras derrotar a Geese Howard, Terry Bogard se ha convertido en un luchador muy popular, tanto que ha llamado la atención de un luchador Alemán llamado Wolfgang Krauser, que hará todo lo posible por pelear contra él y derrotarle.

Historia de la película:

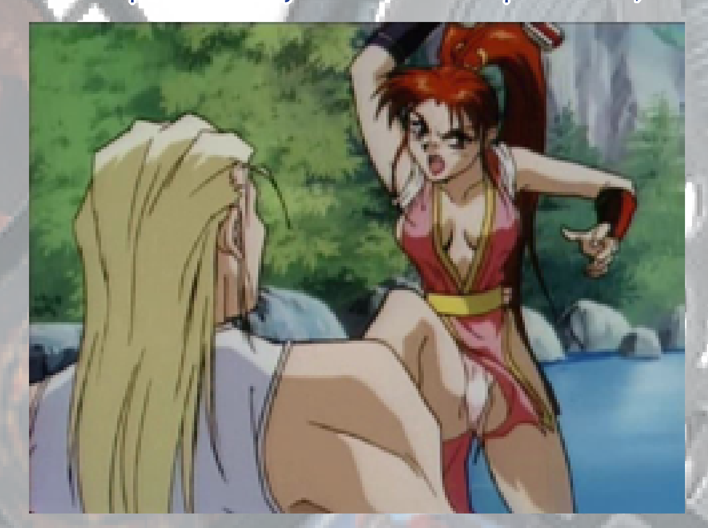
Tras enterarse que Geese ha sido derrotado, Wolfgang Krauser va a visitarlo para enterarse de quien pudo hacer eso, tras saber que es Terry Bogard decide buscarlo y enfrentarse a él.

Al ser un juego de lucha, la historia no tiene mucha miga, pero esta bien que sea la misma (de hecho el enfrentamiento entre Krauser y Terry se vió también en la saga Real Bout). Así que de primeras nos encontramos que la película empieza con buen pie.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Nada mas empezar vemos a Krauser y a Laurence Blood por South Town, con la intención de encontrar al que derrotó a Geese, y será este mismo el que les diga el nombre: Terry Bogard. Tras esto vemos como Terry conoce a Tony, un chaval al que le gusta meterse en líos, haciendo que Terry tenga que hacer de "padre" (supongo que es una manera de meter un "Rock Howard" en la historia) en ese momento aparece Kim Kaphwan, el taekwondista Koreano que reta a Terry a un combate, ya que al parecer este ha ganado mucha fama tras vencer a Geese y todo el mundo quiere su "minuto de gloria". Kim termina perdiendo y Terry sigue su camino.

Tras esto entra en escena Krauser, quien no solo ha visto pelear a Terry contra Kim, sino que ha deducido que esta herido en una pierna (debido a un "accidente laboral"). El combate no se hace esperar y el gigantesco alemán aplasta a Terry sin demasiados problemas, tras



esto decide perdonarle la vida, ya que Terry no estaba en plena forma, y le dice que cuando este al 100% vaya a verle a su castillo en Alemania. Tras esto vemos unos flashbacks sobre el pasado de Krauser y su relación con Geese (son hermanastros).

Lo siguiente es un combate entre Joe Higashi y Big Bear (antiguamente conocido como Raiden) donde el primero se entera de que Terry ha perdido un combate y decide ir en su busca. Terry se despierta inconsciente en casa de Tony, donde conoce a su madre, que le suplica que por favor no se lleve a Tony, ya que es lo único que tiene en la vida tras la muerte de su marido (¿acaso tiene Terry fama de llevarse niños o que?). Tras esto, toma un tren y se va de la ciudad (pero no puede evitar que Tony le siga), en este momento el antiguo campeón de King of Fighters no es capaz de asumir la derrota y se convierte en un borracho buscaproblemas (cruzándose por el camino con Jack, de Art of Fighting).

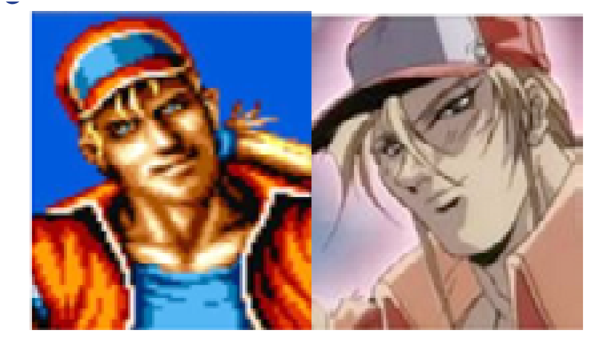
Pasamos ahora a la presentación de mas personajes, Mai Shiranui (hecha por el puro arte de entretener visualmente) Jubei Yamada (el típico viejo verde, maestro de artes marciales) y el hermano de Terry, Andy Bogard, que terminan encontrándose con Joe Higashi, que los pone al tanto del estado de Terry. Yubei les explica la historia de Krauser y su familia, avisándoles del peligro que corren si pretenden ir a buscarle, mientras Andy y Mai van a Alemania a enfrentarse con él, Joe se encangará de buscar a Terry.

Una vez en Alemania, Mai y Andy se encuentran con la sorpresa de que Krauser no esta en su castillo temporalmente, y tras decidir esperar a su regreso, se topan con Laurence Blood, quien derrota a Mai y la usa como señuelo para atraer a Andy (atándola y rajando su ropa, como no) aunque la broma le saldrá cara, porque perderá en cuestión de segundos. Terry, por su parte sigue con su vida de borracho, aunque eso no le libra de encontrarse con gente que quiere combatir con él, como Axel Hawk. Tony, volverá a meterse en problemas y terminará recibiendo una paliza por parte del discípulo de Axel, cosa que hará recordar a Terry, que en el pasado perdió varias batallas y que siguió entrenando para poder superarse y así lograr vencer, tras esto, gana a Axel y se decide a volver a entrenar. Por su parte Joe intenta pelear contra Krauser y se lleva una tremenda paliza, acabando en el hospital. Terry se reúne con Andy, tras una pelea entre ambos para ver quien esta mejor preparado, se dirige al encuentro de Krauser.

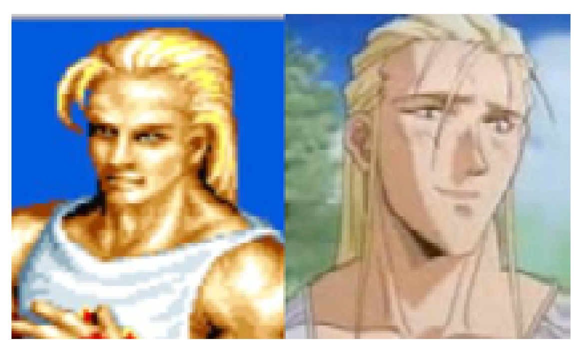
Una vez en su castillo, pasa lo que tiene que pasar, palabrería, enfrentamiento y una victoria por parte del protagonista. Krauser, tras ser derrotado, se lanza desde lo alto de su castillo con una escena que debería haber protagonizado Geese en la primera película, mas vale tarde que nunca, supongo. FIN



Los personajes



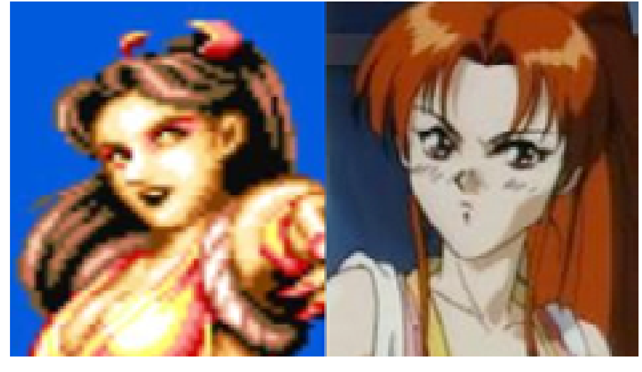
Terry Bogard: Sigue con su papel de solitario (aunque sea acompañado por Tony) en el juego también sufría una derrota ante Krauser que le obligaba a superarse para ganar.



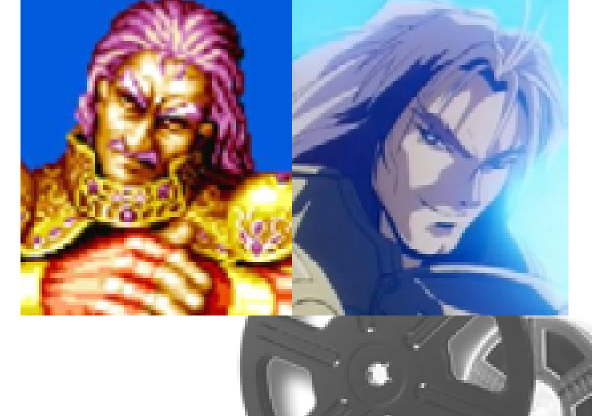
Andy Bogard: En esta película se mejora la imagen de Andy, le quitan el papel de "agresivo" de la primera parte, y demuestran su entrenamiento y los personajes relacionados con el (Jubei y Mai), por lo demás sigue siendo un personaje secundario (como en el juego).



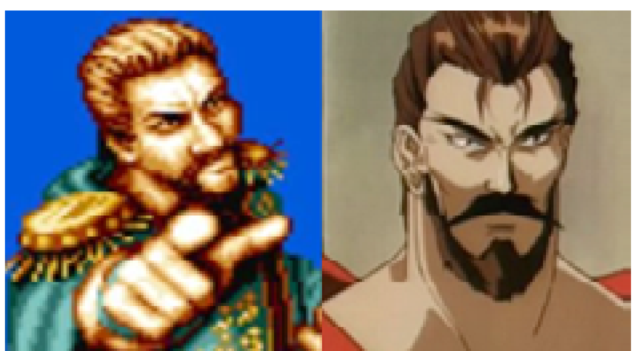
Joe Higashi: El papel de Joe es básicamente buscar a Terry y llevarse una paliza por parte de Krauser, según tengo entendido este enfrentamiento también se llevo a cabo en el juego.



Mai Shiranui: Tiene un papel bastante típico en la película, ya que pese a saber artes marciales termina siendo una "damisela en apuros". Por otro lado su obsesión con Andy Bogard refleja muy bien a la Mai del juego, además de sus técnicas y aspecto.

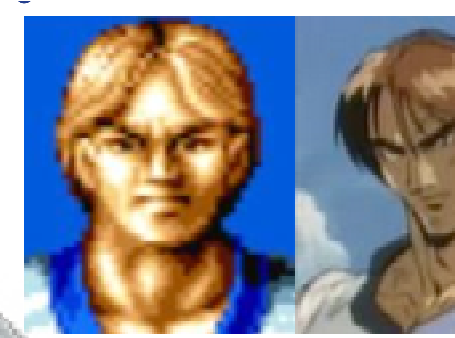


Wolfgang Krauser: Este luchador alemán, decide buscar al hombre que fue tan fuerte como para derrotar a Geese Howard (su hermanastro), la historia del juego es la misma, y su aspecto físico y técnicas también son muy similares (aunque en la película parece mucho mas joven y no lleva bigote).

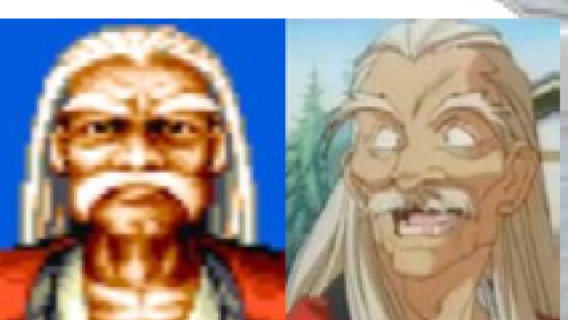


Laurence Blood: Este torero español es el fiel secuaz de Krauser, que es el mismo rol que tiene en los juegos, así que podemos decir que esta bien representado.

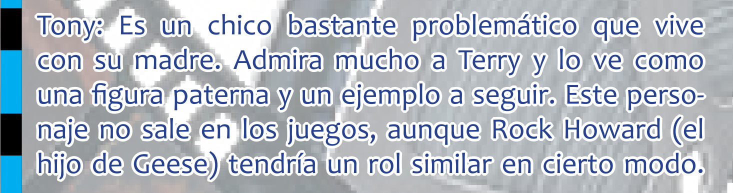
Los personajes



Kim Kaphwan: El taekwondista de la saga tiene una aparición muy breve en la película, si bien el personaje es igual tanto físicamente como en sus ataques y vestimenta no se puede decir mucho de su personalidad. Aunque tampoco hace nada que contradiga su típica faceta de "defensor de la justicia".



Jubei Yamada: Su papel de maestro de artes marciales y viejo verde a partes iguales, es exactamente el mismo en el juego que en la película, así que podemos decir que es una representación muy digna.



Tony: Es un chico bastante problemático que vive con su madre. Admira mucho a Terry y lo ve como una figura paterna y un ejemplo a seguir. Este personaje no sale en los juegos, aunque Rock Howard (el hijo de Geese) tendría un rol similar en cierto modo.



Conclusión:



Esta película es bastante similar a la anterior, te cuenta la historia del juego, aunque sea un poco a su manera, y es que claro, esto es una película y hay que darle un poco de importancia a todos los personajes, aunque sepas que al final todo va a resolverse entre un combate entre Terry y Krauser.

Es cierto que pudieron hacer algunas cosas mejores (muchos personajes salen una vez y desaparecen) y que algunas escenas no terminan en nada interesante (ver a los guardaespaldas de Geese informándose de todo lo que sucede te hace pensar que harán algo en la película, pero no, no lo hacen) sin embargo, creo que es bastante buena, no es una maravilla, pero se deja ver.

Skullo







ZITZ

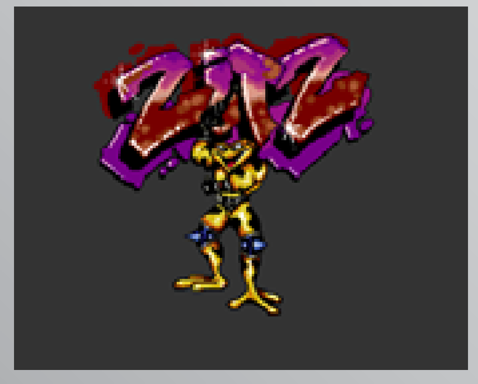
Pocos juegos han llegado a marcar tanto a la gente que los ha jugado como lo lograban los Battletoads, los motivos solían ser principalmente dos, su diversión, y la temible dificultad, haciendo que la mayoría de gente que jugó al primer juego no pasara del tercer nivel, el de las motos.

La historia del juego nos narraba que Dark Queen había secuestrado a uno de los Toads (el enorme Pimple) y a la princesa de turno, quedando Rash (el sapo verde de las gafas de sol) y Zitz (el sapo amarillo con guantes de cuero) como única opción de rescate, siendo controlados por el primer y segundo jugador respectivamente.

Battletoads tuvo un éxito bastante grande y salieron versiones para otras máquinas, que seguían el esquema del primer juego sin demasiada variedad.

En el primer juego de Battletoads para Game Boy, Rash y Pimple habían sido secuestrados, y tenían que ser rescatados por Zitz, que había pasado de segundón a protagonista total, motivo por el cual es el protagonista de esta sección. Por cierto, no hay que confundir este juego (que tiene la misma portada que el de NES) con la versión Game Boy del primer Battletoads (llamada Battletoads in Ragnarok World, y que tiene una portada distinta)

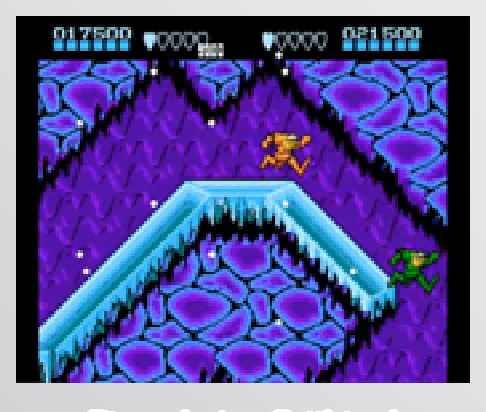
Curiosamente, en el siguiente juego, Battletoads in Battlemaniacs, la historia se repetía y volvían a secuestrar a uno de los sapos, tocándole esta vez al propio Zitz (normal, era el único que no había sido secuestrado) que sería rescatado por sus compañeros Rash y Pimple. ¿Alguna vez podríamos elegir libremente entre los diferentes Battletoads? Pues si, ese día llegó, en un juego que nadie podía haber adivinado que iba a existir: Battletoads And Double Dragon, donde estaban disponibles los dos hermanos Lee (Billy y Jimmy) y los tres Battletoads (Rash, Pimple y Zitz) para enfrentarse contras los villanos de ambas sagas.



Zitz, el sapo (inicialmente) amarillo



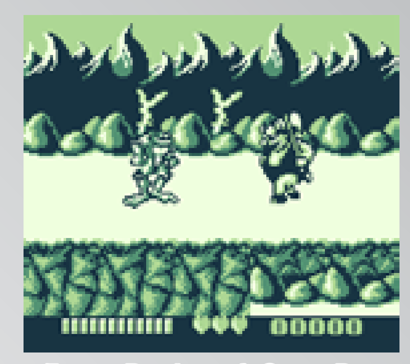
Intro de NES

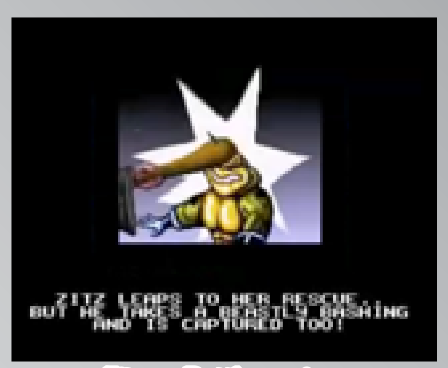


Zitz en el primer Battletoads




Zitz pasa a ser el protagonista


Zitz en Battletoads Game Boy



Zitz en Battlemaniacs

Lo curioso era que ahora Zitz había cambiado su color, de amarillo o verde amarillento, a un verde mas oscuro, lo segundo que llamaba la atención era que en la introducción del juego se revelaba que él era el mas listo de los Battletoads y el "genio táctico" del equipo (pero si era tan listo, ¿porque era el sapo del segundo jugador?) quedando Pimple como el sapo tonto pero bruto y Rash como el sapo alocado y molón.


Battletoads and Double Dragon


Zitz en la serie de televisión

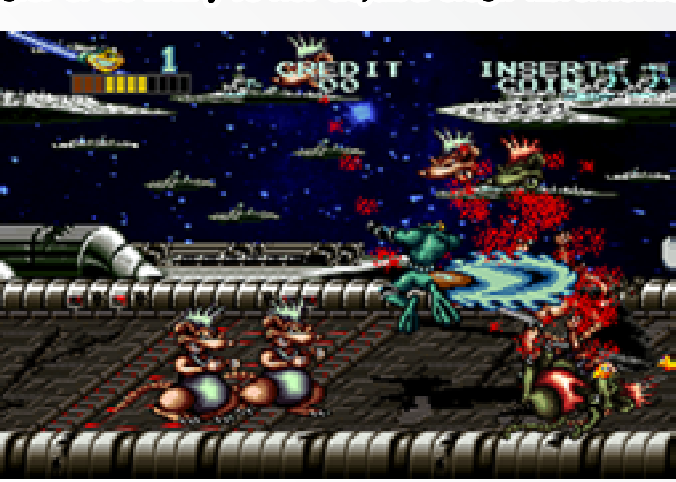


Introducción de Battletoads & DD

Pese al éxito de Battletoads, la saga no duró demasiado, pero aun quedaba por disfrutar un último gran juego, Super Battletoads, que salió directamente para Arcade. En esta ocasión se nos contaba algo mas sobre los Toads, por ejemplo sus verdaderos nombres, siendo Morgan Ziegler el de Zitz y se nos dejaba elegir libremente con cual queríamos jugar, además los personajes hacian ataques diferentes (como en Battlemaniacs) siendo costumbre en Zitz transformar sus manos y piernas en taladros y sierras.

Y aquí termina la historia del Battletoad del segundo jugador, que terminó protagonizando una versión del juego en solitario y que resultó ser el líder táctico del equipo (supongo que compartiendo el mérito con el profesor T. Bird, el extraño pájaro científico que los guía a través de las misiones).

Skullo



Zitz en Super Battletoads (Arcade)



Datos de Zitz en Super Battletoads (Arcade)


¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC...
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO





En la web Kaiserland77.com nos hicieron una entrevista hace un mes, aunque ya pusimos los enlaces en diversos sitios donde solemos colgar la revista (foros y página de Facebook) hemos decidido incluirla en este número (obviamente con el permiso de Kaiser) para que todos aquellos que no la hayan leído puedan hacerlo.



Debido a que la entrevista estaba dividida en diversas partes en la web y en cada una de ellas contestábamos varios miembros de la Revista, puede ser que al haber recopilado todas las partes en una sola quede un poco redundante, ya que alguna pregunta quedara respondida varias veces por diferentes miembros, pero he pensado que es mejor dejarlo así en lugar de modificarla.

¡Esperamos que os guste!

1-Cuentanos algo de ti.

Skullo: Me llamo Martín, mejor conocido como Skullo, tengo 28 años y soy el "jefe" de la revista.

Valveider: Soy Valveider, aunque me llaman Val. Escribo en la revista porque me apasiona lo retro.

El Mestre: Hola, soy El Mestre y soy un veterano, por no decir viejo, en el tema de los videojuegos, una de las razones por la cual me ofrecieron escribir para la revista.

Superaru: Soy Superaru, soy bastante veterano en esto de los videojuegos, me encantan los juegos retros, y toda aquella magia que ya no volverán a crear nunca mas.

Kurai: Soy la maquetadora.
Básicamente yo y los videojuegos no nos llevamos muy bien, no por nada, sino porque en la faz de la tierra no hay nadie tan malo como yo, hasta el juego mas sencillo es un autentico infierno para mi…..
Y os preguntareis…. ¿Que haces maquetando una revista de videojuegos, pero no cualquier juego sino juegos retro? pues la respuesta es simple, me metí aquí porque mi novio SuperAru, es amigo de Skullo y me engatusó, aprovechando que estaba en paro y con mucho tiempo libre. Pero le he cogido el gustillo a esto entre unas cosas y otras, y me gusta ver que nuestro trabajo vale para algo y que la gente se la lee.

2-¿Cómo fue la idea de crear la revista?

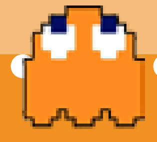
Skullo: Bueno, era un proyecto que tenía de hace tiempo pero nunca me decidia a llevarlo adelante. Un día comentándolo con un compañero (Valveider) decidí empezar a hacerla en serio y buscar gente conocida que quisiera dar su opinión, afortunadamente aceptaron casi todas las personas a las que se lo propuse

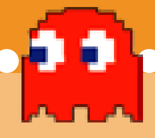
Superaru: Por lo que se Skullo tenia esto pensado desde hace eones! creo que pensó en mi por que prácticamente tenemos gustos similares, como los juegos retrobizarros y hemos pasado buenos tiempos haciendo bizarradas con la super, el pc, y algún que otro programa para crear juegos sencillos.

El Mestre: Seguramente Skullo ya te lo habrá contado. Él hace ya bastante tiempo tenía en mente el hacer una revista que hablara de juegos retro, simplemente después de mucho tiempo decidió decírselo a varia gente y ponerse manos a la obra.

3-¿Cuantas personas ayudan con ella?

Skullo: Hasta hace poco éramos 6 personas (El





Mestre, Kurai, Valveider, SuperAru, Kbrea2 y yo) pero recientemente ha entrado en el grupo Nes-Beer, que participara a partir del número 06.
Lo que pasa es que por motivos personales o de tiempo, suelen variar los colaboradores habiendo normalmente unos 4 o 5 por número.

Superaru: Pues parece mentira, pero esto a crecido un poco desde que a mi me ofrecieron colaborar en ella, seremos algo mas de media docena.

El Mestre: Como la gente trabaja y tal, pues el número de personas va variando un poco, normalmente somos entre cuatro y siete personas.

4-¿Qué material usáis para hacerla?

Skullo: Bueno normalmente escribimos las secciones y análisis en Word o similares y le pasamos los textos y las fotos Kurai para que maquete

Kurai: a mi me lo pasan todo en word, y yo luego lo maqueto en Indesing y si hay que hacer algún retoque en alguna imagen lo hago en Photoshop, y por mi parte poco mas.



Valveider: Word, consola y mando. Me gusta rejugar los títulos que voy a analizar, no puedes hacer un análisis por pura nostalgia, tienes que jugar el titulo para encontrarle los puntos fuertes y los más débiles.
Lo que si no uso nunca son emuladores, le quita encanto a la cosa.

Superaru: Yo hago las cosas a la vieja usanza con mi word 97 hago los análisis, y alguna vez e usado el word pad XD.

NesBeer: En mi caso, uso la herramienta de texto de Google Drive, ya que me permite acceder desde cualquier computadora, sumando que es muy rápido y eficaz y nunca me ha generado ningún problema, solo que cuando no hay internet no puedo acceder a mis archivos, pero para eso suelo hacer una copia en Word. En algunos casos uso Photoshop para realizar las capturas de los juegos, y si me toca hacer una guía, trabajo con emuladores para las capturas y además aprovecho los "save states" que son muy útiles en estos casos.

El Mestre: Usamos sobretodo nuestra experiencia de haber jugado a cada juego, es por eso que normalmente jugamos al juego que vamos a analizar para refrescar la memoria. Así que como ves no somos escritores, simplemente somos gente que nos gustan los videojuegos y queremos hablar sobre los que hemos jugado durante nuestra vida. Como muchas veces la historia no queda clara en el juego, también usamos de vez en cuando internet para informarnos bien de la historia de cada juego.

5-¿Tenéis algún número favorito?

El Mestre: Los números 2 y 5, ya que han sido en donde escribí el especial de Turok y Fatal Fury respectivamente.

Kurai: Tengo números en los que no he tenido que romperme tanto la cabeza, tal vez esos sean mis favoritos XD

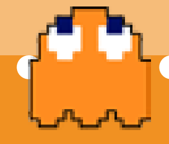
Valveider: Me gustan todos los números, quizá le tengo especial cariño al número 1 por ser el primero.
Aunque me gustó mucho el número 3 por el cambio de diseño.

Superaru: Yo creo que el primero, por ser el primero, y por que para empezar nos quedo curioso.

Skullo: Hombre, quizás le tengo mas cariño al primero porque fue el origen de todo, pero todos me gustan. Hay que tener en cuenta que escribo lo que me apetece escribir, así que es difícil que un número me guste menos que otro.

Kbrea2: El primer número, que es en el que pones los nervios. Además es el único en el que he podido participar. Lo siento, pero el ego me puede.

NesBeer: A mi me gusto mucho el número 3, porque se hizo un especial de Double Dragon que es uno de mis juegos favoritos, además de que se hizo una revisión de una película de anime de Art of Fighting, la cual no la conocía. Sin embargo





creo que el mejor número es hasta ahora es el 5, porque se nota que se ha ido ganado experiencia, el diseño mejora número tras número y tengo la confianza de que cada nuevo número que salga va a superar al anterior.

6-¿Habéis pensado en sacarla en papel?

Valveider: Si lo hemos pensado, pero creo que no era una idea viable sin un mínimo de capital, teniendo en cuenta sobretodo que lo hacemos por diversión.

Kurai: demasiadas veces tal vez, pero me da que de momento es improbable, por no decir imposible

El Mestre: Había la posibilidad de que un colaborador de la revista consiguiera un stand en el Salón del Manga de Barcelona, entonces haríamos una edición en papel para venderla en el stand, pero al no conseguir este stand, de momento no habrá edición en papel. Ya veremos que hacemos más adelante.



NesBeer: Sería algo lindo a futuro, pero supongo que se necesita invertir bastante dinero en eso, y es una propuesta arriesgada al ser videojuegos retro la temática de la revista.

Superaru: Si se nos paso por la cabeza pero aun no estamos tan mal!

Skullo: Íbamos a hacer una especie de versión pequeña en blanco y negro al estilo fanzine, pero al final la cosa no tiró adelante. La verdad es que aunque me haría ilusión verla en papel, no creo que sea muy buena idea.

7-¿Tenéis alguna novedad pensada a medio plazo con la revista?

Skullo: Hay algunas ideas sobre secciones que no están incluidas en la revista y quizás algún día se incluyan, de momento no tenemos nada nuevo preparado, pero posiblemente terminen incluyéndose en futuros números.

Valveider: Siempre tengo algún titulo en mente para las próximas revistas y más de una vez hemos barajado la posibilidad de nuevas secciones, pero como la revista se hace con el tiempo libre que cada uno de nosotros posee, muchas veces nos vemos obligados a olvidarnos de estas nuevas secciones, por ahora.

Superaru: Algunas cosas han ido surgiendo pero si no las implementamos es por que la falta de tiempo de algunos colaboradores, y que también queremos ir poco a poco y que salga todo bien.

Kurai: Había una sección pensada por mi y que yo misma iba a realizar y que por inconstancia absoluta y despiste nunca he sido capaz de llevar a cabo…. si, así son las cosas y así se las hemos contado XD

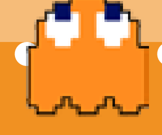
NesBeer: Tengo muchísimas ideas para aportar (y cada día surgen nuevas), pero prefiero ir de a poco y no hacer todo de golpe, y con el tiempo planteárselas a Skullo.

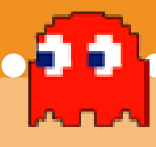
8-Cambiado de tema, ¿cuales son vuestros juegos favoritos?

NesBeer: Para mi la saga por excelencia es Half-Life, ninguno me ha decepcionado en ningún momento. Pero también me encantan los Marios, Doom, Street Fighter II, Double Dragon, los King of Fighters (en especial el '97), etc. En lo que se refiere a juegos más actuales, No More Heroes, Killer 7, Bioshock, Braid, Portal y SOTC.

El Mestre: Es muy difícil decidir cuál es el juego favorito, ahora bien, separando por géneros puedo decirte unos cuantos de mis favoritos. En el género de la lucha mis favoritos son las sagas King of Fighters, Blazblue y Guilty Gear, de aventura las sagas de Legend of Zelda, Metroid y Castlevania, para shooters Turok, sobretodo el 2, y en RPGs me faltan bastantes títulos interesantes por jugar como el Chrono Trigger o algunos Tales of, pero de momento mi favorito es el Final Fantasy VII, aunque no me considero un seguidor de la saga.

Valveider: Me encanta el Final Fight de Arcade,





Jedi Knight: Jedi Outcast, Megaman II, Donkey Kong, Monkey Island, Sam and Max, Bioshock, Street fighter III… La verdad es que tengo muchos, aunque tengo un rinconcito especial para el Final Fantasy VI.

Superaru: Tetris, Sonic, Dynamite Headdy, Gunstar Heroes, Streets Of Rage 2…. hay muchos! Pero me gustan los juegos con buena jugabilidad y que no tengan demasiada trama.

Skullo: A mí siempre me han gustado los de plataformas (Mario, Donkey Kong, Bubsy, Pitfall, los típicos juegos de Disney), lucha (Street Fighter, Mortal Kombat, World Heroes, Guilty Gear) y los de diversión directa sin complicaciones (Puzzles, beat em up o los típicos de minijuegos para varios jugadores).

Kbrea2: Esta pregunta es muy difícil de responder. Desde el Street of Rage de Megadrive y el Shinobi o el Rastan de máquinas recreativas; los grandes A link to the past y Link's awakening, Super Metroid, Final Fantasy VI; la saga Castlevania en general; hasta grandes juegos de lucha como el Vampire Savior o el Jojo's Bizarre Adventure. De los juegos de hoy en día no hay ninguno que pueda decir que me haya gustado tanto como los noventeros.

Kurai: Favorito no se, pero el que recuerdo con mas cariño es el Aladdin de Super, ya que es el único juego que conseguí pasarme a una temprana edad, y de los pocos además, ya que yo y los juegos no nos llevamos muy bien y a día de hoy hay muy pocos que haya conseguido pasarme. Y otro del que tengo bonitos recuerdos es el Nights Into Dreams de Saturn.

9-¿Cuáles fueron vuestras primeras consolas y juegos?

Kurai: Master System creo, un día la trajo mi hermano pequeño del Cash Converter, y juegos… pues ni me acuerdo, era mu joven yo. El Aladdin y el Nights Into Dreams, arriba mencionados XD ahh!! y el Mortal Kombat como no, un clásico de mi época.

Skullo: Una Super Nintendo con el Pack del Mario All Stars, y luego me compré el DBZ Super Butoden 2, tengo la suerte que aun funciona todo como el primer día. Antes de tenerla jugaba a la NES de mi primo y a la Game Gear cuando me las dejaba.

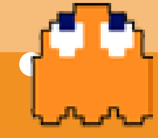
Kbrea2: Una Atari 2600 y los juegos que tenía en memoria.

NesBeer: El primero como casi todo argentino de los 90′ fue un famiclon y cientos de juegos de Famicom y NES en multicartuchos piratas para disfrutar. Un poco más tarde llegaría la Sega Megadrive con Dynamite Heady, Sonic The Hedgehog, Tiny Toon, Earthworm Jim, y por supuesto que el apogeo de los Mortal Kombat y Street Fighter II. Todo esto en los 90 cuando ya salían al mercado PS1 y N64. Al tanto en los arcade me gaste todo el sueldo de mis padres en Metal Slug, Marvel vs. Capcom y los primeros King of Fighters.

El Mestre: Lo primero que tuve fue un Spectrum +2, con sus juegos en cintas que tardaban una eternidad en cargarse. Poco después tuve la Atari 2600 con bastantes juegos en la memoria, tenía unos cuantos juegos bastante entretenidos.

Valveider: Mi primer contacto con una consola obviando las máquinas recreativas, fue con una Master System II y Alex Kidd in wonderland.
Mi primera consola fue una Gameboy con Super Mario Land 2 y Battletoads.

Superaru: Spectrum 128k +2 con las cintitas que antes de que acabara de cargar mi madre me decía "venga, quitando eso que vamos a comer", cuanto odio XD. Después llego una Philips g70 o Magna box Odyssey 2, que era prácticamente el clon de las Atari, y en el 90 una Sega Mega Drive que aun sigue con vida.



10-¿Coleccionáis videojuegos? ¿Qué plataformas?

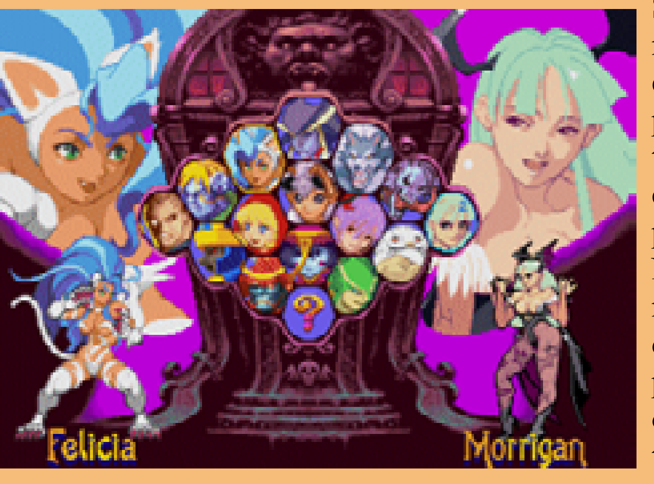
Skullo: Yo solo compro para jugar, por eso me da igual que los cartuchos no tengan caja o instrucciones, siempre cuando estén baratos y funcionen. Obviamente poco a poco se va creando una "colección", pero yo no me considero coleccionista.

Normalmente suelo mirar cosas de SNES, aunque también compro de Game Boy y Gamecube.

Kbrea2: Coleccionaba juegos de Mega Drive y Super Nintendo, pero ya me pasó la deria. No quería todos los juegos del catálogo, me interesaban los que me habían marcado o los grandes que no llegaron al territorio occidental.

El Mestre: No colecciono juegos, pero al gustarme ciertas sagas, indirectamente voy coleccionando los juegos de esa saga.

NesBeer: Si. Nintendo NES y Super Nintendo, pero con estas ya terminé, no porque tenga un enorme cantidad de juegos, sino porque cada día se pone más de moda coleccionar estas plataformas en EEUU y los precios en Ebay no paran de subir, y nosotros en Sudamérica que dependemos muchos de ellos, los precios se vuelven disparates. En el caso de NES la solución a esto increíblemente fue Famicom pero con SNES tuve que terminar definitivamente. También poseo (pero no colecciono) una Sega Mega Drive, Game Boy (Clásica, Pocket, Color y Advance), una Coleco Vision para juntar polvo, y Play Station 1 y 2. Para futuro me gustaría una Sega Dreamcast y una Neo Geo Pocket.



Kurai: Yo no, pero tengo una graaaan colección de Mega Drive en casa y de consolas retro, y no tan retro, la colección es de SuperAru, yo solo le quito el polvo XD

Superaru: Si colecciono juegos de megadrive, 32x, megacd, master system y game gear, aunque últimamente tengo muy aparcado el tema.

Valveider: Si y no… Me gusta coleccionar mis juegos favoritos, no el catalogo completo de una consola. Además gracias a la revista tengo una excusa para comprarme juegos, cada vez que veo uno que me interesa me digo a mi mismo: Es para hacer un análisis para la revista!

11-¿Como veis el mercado actual del videojuego?

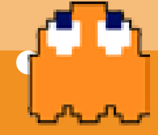
NesBeer: Bastante competitivo y es algo bastante positivo para todos los gamers, pero suelo encontrar características de los jugadores actuales que no comparto. Me cansa que la gente solo se fijen en gráficos hiper-realistas dignos de cine y la jugabilidad haya pasado a un segundo plano, además de que hoy por hoy un juego de plataformas, por el digno hecho de parecer infantil, es injustamente catalogado como algo casual, y juegos que te los pasas en una noche como la gran mayoría de los FPS, son los "hardcore".

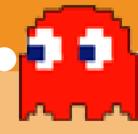
Sobre las empresas, hay muchas que hacen un excelente trabajo (en especial las independientes y algunas conocidas como Naughty Dog), pero en cuanto a Sony, Nintendo y Microsoft, no me gusta que cada día se preocupen más por incluir y brindar otros servicios que poco tienen que ver con los videojuegos. Lo más negativo que destacaría, es la sobre-explotación de algunas sagas, ya que terminan matando injustamente a muchas sagas porque la gente se cansa mucho más fácil de ellas.

Valveider: En mi opinión hay un exceso abusivo de remakes y de shooters, y pese a que hoy en día los juegos son espectaculares visualmente, carecen de una historia que enganche o una diversión a la hora de jugarlo.

Me parecen geniales los remakes para tiendas virtuales, pero creo que exageran con el precio, estamos hablando de un juego antiguo, que probablemente ya teníamos en nuestra biblioteca.

Además está el abusivo DLC con lo que para aumentar las ventas nos venden juegos incompletos





al precio de un juego completo y luego nos sacan más dinero para poder usar ítems, armas y personajes especiales, todo esto estaba antes incluido en el juego como un apartado de extras.

Superaru: Hay algún juego que otro que se salva, pero la mayoría de juegos son una porquería de "copy-paste", a parte que con los nuevos smartphones las consolas portátiles acabaran desapareciendo, si no tiempo al tiempo.

Kurai: Chungo, como todo a día de hoy.

Skullo: Yo no estoy muy metido en el mercado actual, pero si que creo que los DLC han sido un arma de doble filo, pensábamos que serian "contenido extra para alargar los juegos" y han resultado ser "eso que esta en el incluido en el juego pero para jugarlo has de pagar mas".

Kbrea2: Hay mucha empresa listilla que ha visto el filón del DLC y se está haciendo rica a costa de sacar juegos a medias y luego cobrar al usuario por el resto del juego, con lo que pagan dos o tres veces el precio real. Pero está claro que el DLC es un medio muy válido para reactivar el mercado. Muchos juegos que salen por DLC llevan un descuento importante sobre el precio de su formato físico, y cada vez son más los usuarios que optan por esta opción (entre ellos yo)

El Mestre: No está mal, aunque habría que decir algunas cosas. El género de lucha está un poquito saturado, está muy bien que haya una amplia oferta de distintos juegos de lucha, pero podrían darles un poquito más de vida si tardaran un poco más es sacar la siguiente entrega de cada saga. El género de RPG va un poquito flojo últimamente, aunque de vez en cuando sale algo bueno. Lo peor de todo es el género de shooters y acción, se ha vuelto tan comercial que parecen clones entre ellos, incluso sacando más de un título en el mismo año de una misma saga, véase Call of Duty, estos dos géneros hace unos años me parecían mucho mejor trabajados.

12-Para acabar ¿Queréis añadir algo?

NesBeer: Por la seguridad de todos, me reservo las palabras que le podría dedicar a EA, Activision y Ubisoft

Skullo: Gracias por la entrevista, me ha hecho mucha ilusión, aunque no sabia muy bien que contestar, y gracias por el apoyo a la revista.

Kbrea2: Que los usuarios maduren, que no se dejen timar por las mismas compañías de siempre, que no compren lo mismo una y otra vez. Tienen que dejar claro que no son fans que se comportan como si tuvieran quince años eternamente.

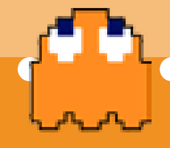
Valveider: Nos ha hecho a todos mucha ilusión estas entrevista, muchísimas gracias por la entrevista y sobretodo a nuestros fieles lectores, ¡nos vemos en los internets!

Superaru: Jugad a lo retro y dejad de lado al Call Of Duty que es muy malooo.









ESPECIAL ecco THE DOLPHIN









ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN



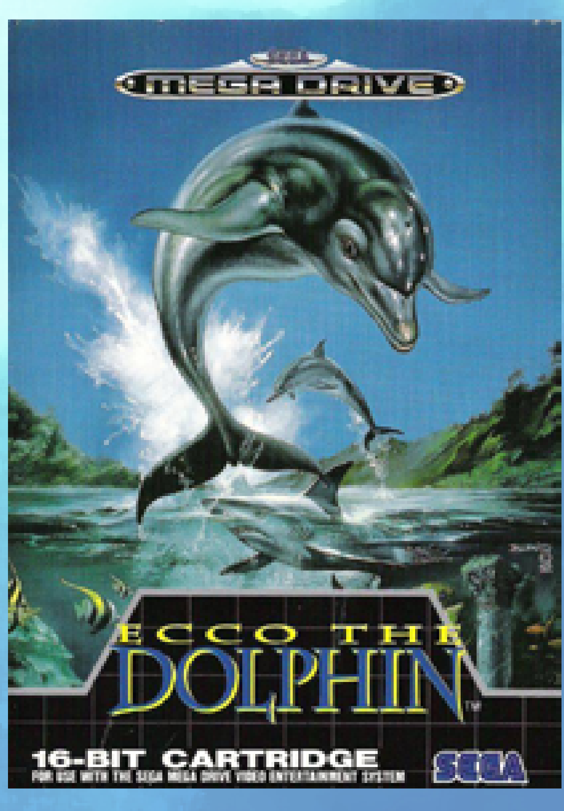
Bueno, en este especial he decidido hablar sobre una serie de juegos muy particular que estaba protagonizada por un delfín que tuvo su máximo apogeo a principios de los 90 en las consolas de Sega.

El origen de Ecco the Dolphin hay que buscarlo en Hungría, donde se encontraba su creador Ed Annunziata, que formaba parte de la compañía Novotrade (a día de hoy Appalossa Interactive).

La idea era sencilla, hacer un juego con un delfín normal y corriente, con su habilidad para nadar, hacer volteretas, atacar a los enemigos con su hocico y comunicarse con otros animales, pero también con la necesidad de tener que buscar oxigeno para no morir ahogado. Con ese desarrollo tan original y acompañado por una excelente banda sonora y un buen apartado técnico y una gran historia, Ecco sería un juego único en su especie, con todo lo bueno y malo que eso conlleva.
Aunque es cierto que su estilo de juego no es el típico que atrae a masas, Ecco tuvo su momento de gloria lo cual lo llevó a aparecer incluso en comics.

Tras sus dos primeros títulos en las consolas de Sega, Ecco ya era considerado una mascota mas, pero lamentablemente corrió la misma suerte que muchas mascotas de la compañía: el olvido. Pero como el olvido y la nostalgia van de la mano, en Bonus Stage Magazine hemos decidido dedicarle un especial al delfín más famoso del mundo de los videojuegos.

ECCO THE DOLPHIN (1992)



El primer título de la saga apareció en el año 1992 para Mega Drive/Genesis y nos ponía, por primera vez, en la piel de Ecco, un delfín mular que contempla como una especie de "tormenta" se lleva a todos sus compañeros. A partir de ese momento, nuestro protagonista tendrá que recorrer el océano en busca de los responsables, al interactuar con otros animales descubríamos que estos eran los Vortex, una especie alienígena.

Para poder detenerlos y recuperar a sus amigos, Ecco ha de viajar por medio mundo, e incluso por el tiempo, durante ese viaje encontrará a Asterite, una criatura que lo ayudará para que pueda terminar su misión.

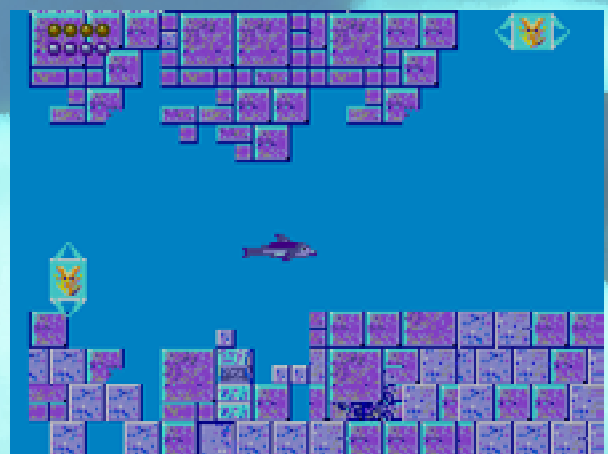
A nivel jugable, teníamos que ir descubriendo como superar los diferentes puzles para avanzar, encontrar los cristales que nos dan pistas o nos desbloquean caminos y conversar con los otros animales. Esta tarea no es sencilla, pero el hecho de tener que evitar ser dañados por los enemigos y sobretodo que tengamos que vigilar el oxigeno para que Ecco no se ahogue, lo hacia un juego bastante complejo.

La originalidad y la belleza de este titulo contrastaban con la rareza de su desarrollo, lo que dividió bastante la opinión general que había sobre él. Aunque en general, se consideró como uno de los grandes de Mega Drive. Este juego también tuvo una versión para Sega Mega CD, Windows, Master System II y Game Gear, que incluían algunos cambios.

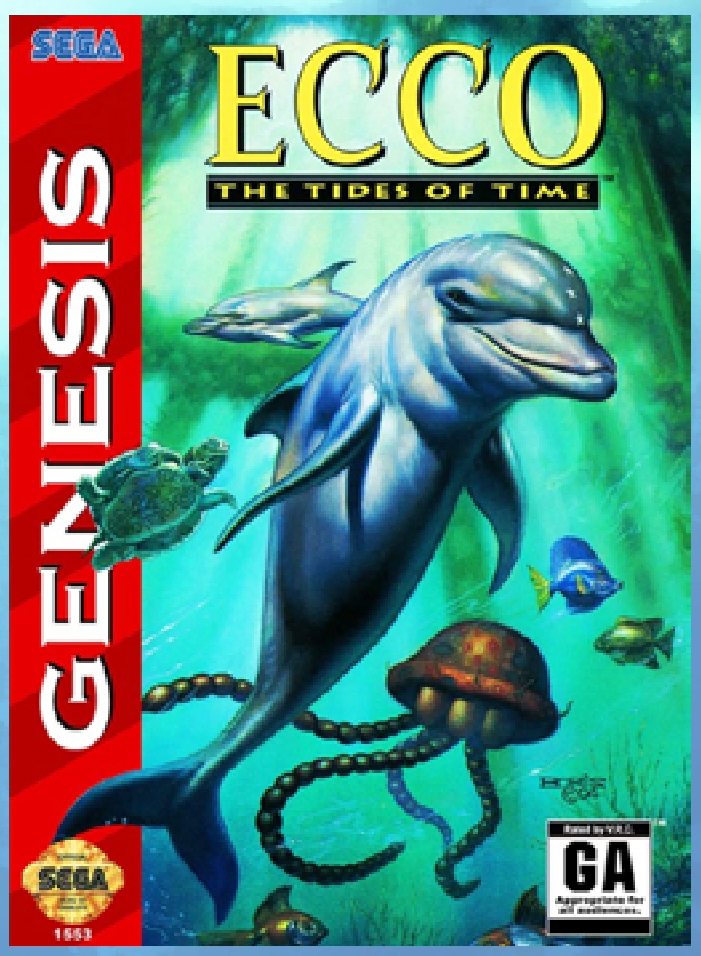








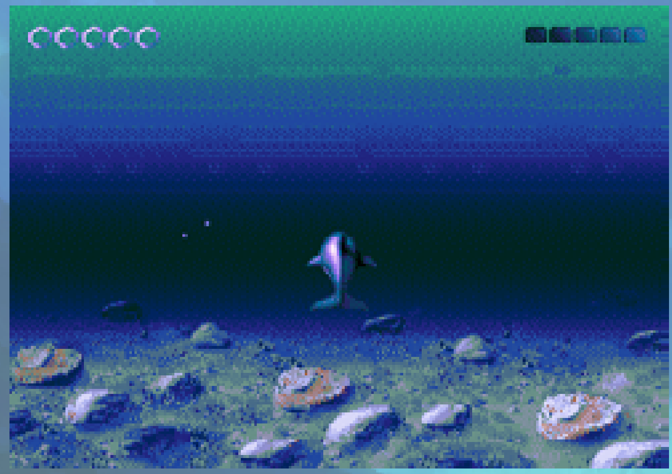
ECCO THE DOLPHIN : THE TIDES OF TIME (1994)



2 años pasaron para que viera la luz la secuela de Ecco The Dolphin. Una vez mas lanzado para Mega Drive/ Genesis (y con sus correspondientes versiones para Sega Mega CD, Game Gear y Master System)

La historia de este juego nos contaba que la Reina de los Vortex, consiguió vencer al Asterite y posteriormente se instaló en la tierra provocando cambios en las especies y en el tiempo. Tras esto Ecco recibe la visita de una especie de delfines del futuro que lo ponen al tanto de la situación para que Ecco vaya con ellos y así pueda solucionar los problemas que esta causando la Reina Vortex.

En el apartado jugable encontrábamos novedades como que Ecco podía convertirse en otros animales, como por ejemplo un pájaro, dándole así mas variedad a la hora de avanzar. Pero en general el estilo de juego era similar a su primera parte.

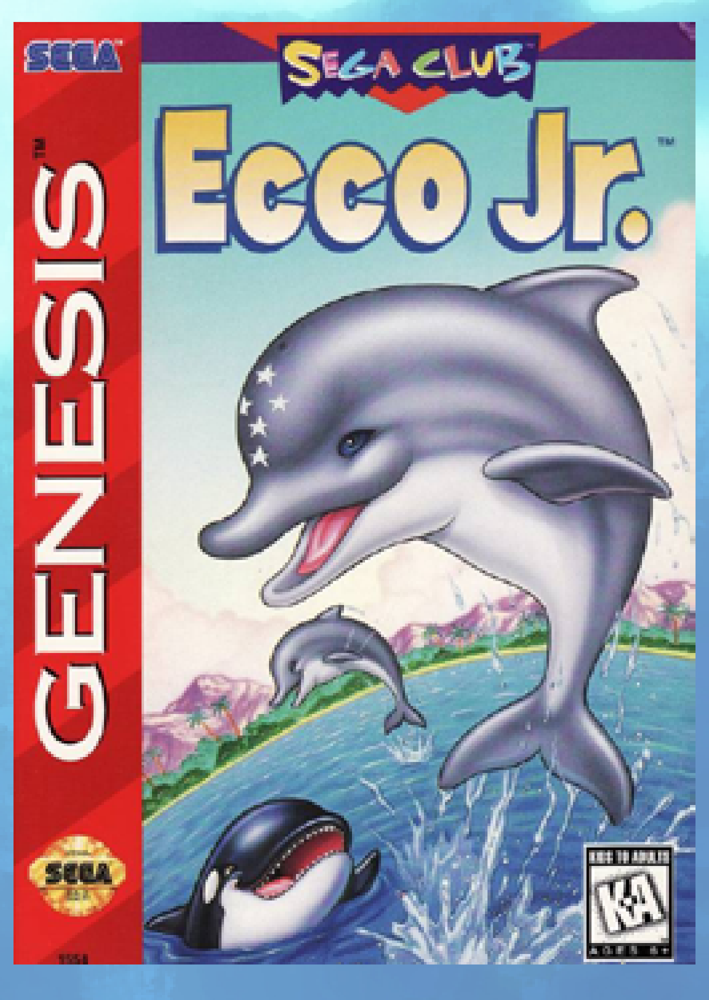








ECCO JR (1995)



Aunque se oyeron fuertes rumores sobre una tercera parte de Ecco the Dolphin, eso nunca sucedió, si que apareció un nuevo juego de Ecco, pero no solo no era una continuación del anterior, si no que tenia un estilo ligeramente diferente.

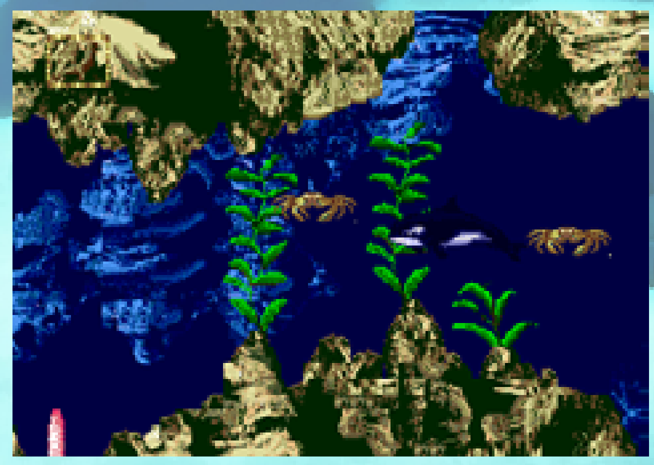
Ecco Jr nos pone en la piel de Ecco cuando era joven, aunque también podemos elegir jugar con una orca o con otro delfín mas. Este juego esta pensado como una versión accesible para jugadores jóvenes e inexpertos, de manera que su dificultad era mucho menor que la de los juegos anteriores.

El desarrollo del juego también es ligeramente diferente, Ecco ha de ir haciendo una serie de "pruebas" para avanzar en el juego. Todos estos cambios hicieron que Ecco Jr fuera un juego que fácilmente podía decepcionar a los jugadores mas expertos, ya que para ellos no seria ningún reto terminarlo. Este juego se lanzó solo en Australia y Estados Unidos para Mega Drive/Genesis y también tuvo una versión para SEGA Pico (una consola orientada para niños pequeños).

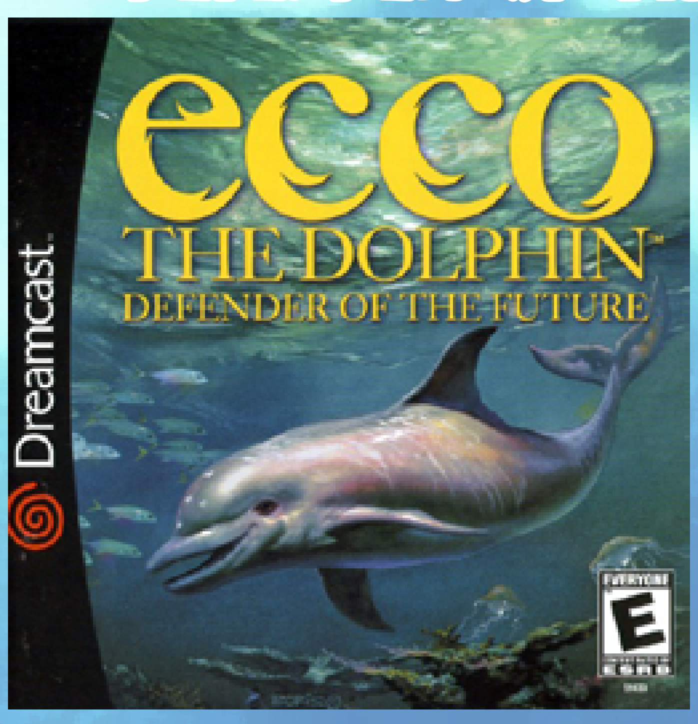








ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE (2000)



Cuando mucha gente ya había perdido la fe en que Sega recuperara a Ecco, apareció este titulo para Dreamcast (que posteriormente tendría una versión en PlayStation 2).

Con la potencia de las consolas de 128 bits, la nueva aventura de Ecco podía ser absolutamente épica, sin embargo nos encontrábamos otra vez con el hecho de que el desarrollo del juego podía alejar a mucha gente del juego, como ya paso con las entregas de Mega Drive, además en este título se recuperó la dificultad de las primeras entregas, lo que podía acabar fácilmente con la paciencia de los jugadores poco experimentados.

En este juego los humanos y los delfines viven en harmonía, pero la llegada del "enemigo" causará una serie de eventos que harán que la realidad cambie a varias diferentes. Afortunadamente Ecco esta ahí para hacer que todo vuelva a la normalidad. La historia de este juego fue hecha por el escritor David Brin y no continúa directamente la de los juegos anteriores, mas bien se podría decir que es independiente, pese a tener conexiones con los dos primeros juegos de la saga.

A día de hoy, esta es la última entrega de la saga y lamentablemente no parece que eso vaya a cambiar a corto plazo.









JUEGOS CANCELADOS



Aunque la saga de Ecco cuenta con pocos títulos, si que hubieron mas juegos en desarrollo, pero por un motivo u otro nunca llegaron a las tiendas.

Al parecer iba a haber un Ecco the Dolphin para 32x (quizás la continuación de The Tides of Time que nunca vimos) pero debido al fracaso comercial del periférico se decidió pasarlo a la nueva consola de Sega, la Sega Saturn. Sin embargo ese juego tampoco llegó a ver la luz, pues se terminó cancelando.

Quizás ese proyecto se terminó convirtiendo en el juego de Dreamcast, que por cierto también iba a tener una segunda parte que nunca llegó a salir (no se si la caída de Dreamcast y el hecho de que Sega se convirtiera en desarrolladora para otras compañías tuvo algo que ver)

RECOPILATORIOS



Aunque la saga de Ecco cuenta con pocos títulos, si que hubieron mas juegos en desarrollo, pero por un motivo u otro nunca llegaron a las tiendas.

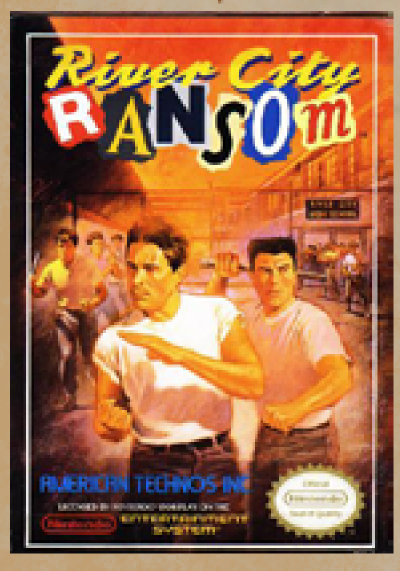
Al parecer iba a haber un Ecco the Dolphin para 32x (quizás la continuación de The Tides of Time que nunca vimos) pero debido al fracaso comercial del periférico se decidió pasarlo a la nueva consola de Sega, la Sega Saturn. Sin embargo ese juego tampoco llegó a ver la luz, pues se terminó cancelando.

Quizás ese proyecto se terminó convirtiendo en el juego de Dreamcast, que por cierto también iba a tener una segunda parte que nunca llegó a salir (no se si la caída de Dreamcast y el hecho de que Sega se convirtiera en desarrolladora para otras compañías tuvo algo que ver)

Skullo



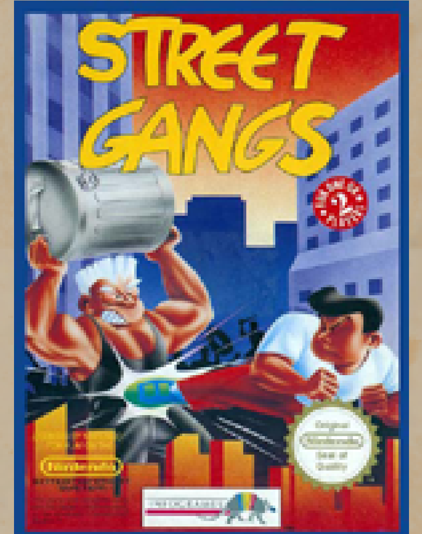
RIVER CITY RANSOM STREET GANGS



Nota: Antes de empezar tengamos en cuenta que está guía está basada y hecha para la versión de NES (ya sea River City Ransom, o como se lo conoce en Europa, Street Gangs), pero también puede ser útil para las versiones de Famicom y en menor medida para PC-Engine Super CD-ROM. Las versiones de Game Boy Advance y Sharp X68000 tienen algunos cambios por lo que no recomiendo basarse en esta guía si van a jugarlas.

Introducción:

El propósito de esta guía/estrategia tiene el fin de mencionar a fondo todas las características del juego, describir las características de nuestros personajes/enemigos y guiar a quien no puede lograr terminarlo, ya sea porque se traba en cierto lugar o porque simplemente no logra la manera de derrotar a X jefe. También mencionare lo que es necesario para el que pretende hacer un “Speed-run”.



Ya hablé en el número anterior de la revista sobre River City Ransom y una de las cosas más importantes que comenté es que se trata de un juego no-lineal, por lo que en ciertas ocasiones hay que volver a lugares que ya habíamos visitado, en general para derrotar a un jefe. Aunque ya hayamos derrotado a todos los enemigos de un área estos normalmente vuelven a aparecer, si bien puede ser molesto y simplemente los podemos saltear, aunque en ciertas ocasiones es necesario volverlos a derrotar para juntar dinero y poder comprar alimentos que aumenten las características de nuestro personaje y así poder derrotarlos más fácilmente. Hay que tener cuidado con esto, ya que cuando nos matan, aunque tengamos vidas infinitas, nuestro dinero se reduce a la mitad de lo que teníamos, así que si tenemos $30,00 y una sola barra de vida, mejor evitemos a todos los enemigos posibles, y gastemos nuestra plata para recuperar nuestra salud, y luego si, volver a matar a los pandilleros para seguir juntando dinero. A medida que nuestras habilidades aumenten, esta tarea será mucho más sencilla.

En el inicio tenemos un menú, en donde podemos elegir a Alex o a Ryan (Da igual cual elijan, los dos tienen básicamente las mismas características) moviendo la cruceta izquierda/derecha, y también tenemos la opción para jugar de a dos jugadores. Una vez que elegimos a nuestro personaje, podemos elegir el nivel de dificultad (Novice o Advance) y la velocidad en la queremos que salgan los mensajes (Slow, Medium o Fast).

Controles básicos:

D-Pad	Básicamente sirve para movernos en el escenario y navegar en los menús del juego. Apretando dos veces seguidas el D-Pad/Cruceta (izquierda o derecha), el personaje empezará a correr. Para frenar a nuestro personaje apretamos el botón direccional contrario y se detendrá automáticamente dando un pequeño resbalón (al estilo Super Mario Bros).
Botón A	En los menús sirve para seleccionar las opciones. Dentro del juego, con el botón “A” hacemos el golpe de puño, bloqueamos automáticamente cuando nos intenten golpear, y también golpeamos con los objetos que agarremos. Parándonos encima de un objeto, con el botón “A” lo podemos agarrar si así lo deseamos.
Botón B	En los menús sirve para cancelar las opciones. Dentro del juego, con el botón “B” lanzamos la patada, bloqueamos automáticamente cuando nos intenten golpear y también sirve para lanzar cualquier objeto que hayamos agarrado.
Start	Pausa/Ingresar al menú.
Select	Con select podemos cambiar el nombre de nuestro personaje (antes de empezar el juego), y mientras estemos jugando si lo presionamos, en la parte superior podemos elegir ver nuestra vida o cuanto dinero tenemos

Movimientos:

	Puño: Presionando "A". También lo podemos hacer en el aire.
	Patada: Presionando "B". También la podemos hacer en el aire.
	Patada en el Aire: Cuando saltamos mientras corremos, podemos combinarlo presionando B para dar una patada en el aire. (Combinando con "A", haremos el puño en el aire, aunque no es muy efectivo).
	Gancho: Cuando un enemigo está mareado, presionando "A", nuestro personaje hará este tipo de golpe automáticamente.
	Patada Alta: Cuando un enemigo está mareado, presionando "B", nuestro personaje dará una patada alta automáticamente.
	Defensa: Cuando un enemigo nos ataque, si presionamos "A" o "B", nuestro personaje se bloqueará de los ataques enemigos. (Esto también sirve si tenemos un arma).
	Salto: Presionando "A+B" al mismo tiempo. También mientras saltamos podemos combinarlo presionando "Arriba" en el D-Pad para escaparnos por áreas altas. Si hacemos esta combinación de "A+B" corriendo, el salto será de mayor propulsión.

Estadísticas:

Como es sabido, este juego ciertas características que lo hacen un RPG, entonces es evidente que nuestro personaje tiene una gran variedad de estadísticas que podemos ir mejorando, con la comida que vayamos comprando o también con libros. Para ver nuestras características, tenemos que pausar el juego e ir a la opción "Status".

ESTADÍSTICA Y DESCRIPCIÓN	Min	Max
Punch/Puño: Se basa en el daño que hace nuestro puñetazo.	15	63
Kick/Patada: Se basa en el daño que hace nuestra patada.	15	63
Weapon/ Arma: Se basa en el daño que hacemos cuando golpeamos con un arma.	15	63
Throwing/ Lanzamiento: Se basa en el daño que hacemos cuando lanzamos algún arma (o un enemigo).	15	63
Agility/Agilidad: Es la velocidad de movimiento de nuestro personaje y la altura del salto. También puede ser mejorada comprando algunos zapatos en una tienda.	15	63
Defense/Defensa: Es tu habilidad de bloqueo.	15	63
Strength/Fuerza: Es la capacidad para que nuestros golpes puedan romper contra el bloqueo de un enemigo (mientras más tengamos avanzado este punto, más posibilidad de romper la defensa rival) y la capacidad de levantar a un enemigo y golpear con él. También puede ser mejorada comprando algunos zapatos en una tienda	15	63
Will Power/ Fuerza de Voluntad: Es la probabilidad de ser derribado, y la probabilidad que tengamos de volver a levantarnos una vez que fuimos derribado y ya no nos quede más stamina (vida). Si tu Will Power es demasiado bajo, seremos vencidos más fácilmente y volveremos a aparecer en la ciudad más cercana con la mitad del dinero que teníamos. Si tu Will Power supera los 35 puntos recuperaras la conciencia luego de unos pocos segundos con 20 de Stamina y no perderás plata.	15	63
Stamina/Vida: Es el nivel de salud. Cuando se acaba, morimos (Si tenemos mucho Will Power nos volvemos a levantar con algo de vida).	63	127
Max Power/Poder Máximo: Este es el importe de salud máximo que podemos alcanzar.	63	127

Opciones:
Cuando presionamos Start en medio del juego, además de pausar el juego, nos aparece en la parte inferior de la pantalla un cuadro con 5 opciones a elegir. Las siguientes son:

Belongings: Aquí se muestran los ítems que llevamos.
Password: Ya que el cartucho no posee una batería para salvar nuestra partida, tenemos este sistema de guardado. Siempre que queramos guardar figurará un código extremadamente largo que tendremos que anotar en un papel. Una vez que queremos cargar nuestra partida, vamos a la opción de password, ingresamos ese código y recuperaremos nuestro status, items y demás cosas tal cual lo habíamos dejado la última vez y además serán contabilizados los jefes que derrotamos. (Recordemos que igual, empezamos desde el principio del mapa)
Status: Figuran las estadísticas que explique en el punto anterior. Del lado izquierdo aparecen las del jugador 1 y del lado derecho las del jugador 2 (Estas últimas figuran de igual manera, aunque juguemos solo).
Level: Acá podemos cambiar la velocidad de los mensajes y la dificultad, en cualquier momento que lo deseemos.
Help: Instrucciones de cada menú, bien detallado (en Ingles o en Japonés, dependiendo de qué versión juguemos).

Armas:

Las armas u objetos que encontremos en el suelo o que suelten nuestros enemigos, pueden ser usadas al pararte encima de ellas y luego presionando el botón “A”. Con ellas podemos golpear con “A” o directamente lanzarlas con el botón “B”. Hay objetos más pesados como por ejemplo los botes de basura, que al atacar los golpes serán más lentos pero estos harán más daño. Algunas armas pueden ser pateadas desde el suelo como las cajas o los botes de basura. También podemos agarrar a un enemigo que está tirado en el suelo, y golpear con él a otros enemigos y directamente lanzarlo por el aire a este.
Acá dejo un cuadro con las siguientes armas/objetos están disponibles:

	Roca: Hace más daño que el puño pero como desventaja tiene alcance muy corto. Solo la recomiendo para ser lanzada.
	Manopla: Hace más daño que el puño normal y un poco más que la roca pero como desventaja al igual que la roca tiene un alcance muy corto. Aunque parezca ilógico puede ser lanzado igual que cualquier objeto disponible en el juego.
	Palo: Un palo básico, bastante efectivo: Rápido, alcance medio, aunque no provoca mucho daño.
	Tubo de metal: Básicamente lo mismo que el palo, solo que este provoca aún más daño.
	Cadena: La cadena tiene la misma velocidad que el palo y el tubo de metal. Este provoca más daño que el palo pero no más que el tubo de metal, aun así tiene un rango más largo que los dos anteriores.
	Neumático: Bastante lento, pero muy dañino. El neumático cuando es lanzado o pateado empieza a rodar. Hay que tener cuidado con este objeto ya que al rebotar en las paredes es muy fácil dañarse uno mismo.
	Caja: Lenta, y de un daño regular. La caja se desliza cuando es lanzada o pateada. También hay que tener cuidado cuando esta rebota.
	Bote de Basura: Al igual que la caja y el neumático es lento, pero este es el objeto que más daño hace en el juego. También podemos subirnos arriba de ellos y pueden ser pateados en el suelo.
	Enemigo caído: Cuando golpeamos a un enemigo y este cae pero no muere, podemos agarrarlo con el botón “A”, y luego golpear con este a otros enemigos o directamente lanzarlo. Luego de unos segundos si no lo soltamos este saltara sobre nuestras manos. Algunos jefes no pueden ser levantados, en caso de intentar hacerlo estos saltaran sobre nosotros instantáneamente y quedaremos bastante expuestos a un golpe.

Dos de las armas más recomendables son la cadena y el tubo de metal, ya que sus características (velocidad, rango, daño) están bien repartidas. La manopla y la roca si bien hacen más daño que el puño normal, por lo general como mucho usen para lanzarla ya que no son muy efectivas del todo y si apretamos “B” en vez de combinar con patadas, estas van a ser lanzadas. Si ven un tubo de basura, aprovechen ya que es el objeto que más daño hace, pero no lo recomiendo para pelear contra los jefes ya que son demasiado lentos y quedamos totalmente expuestos a los golpes (salvo que tengamos aprendida la técnica Grand Slam la cual explico en el cuadro siguiente). Tengan cuidado con los objetos que se deslizan (neumáticos, cajas, botes) ya que es muy fácil hacerse daño a uno mismo, y eviten usar armas como el palo y la caja, ya que no son muy necesarios y siempre van a ser mejores opciones el tubo de metal, la cadena y el bote de basura respectivamente.

Técnicas:

En algunas librerías (no todas), se venden algunos libros que contienen técnicas. Estas son activadas, cuando entramos al menú "Belongings" donde están todos los ítems, y seleccionamos el libro correspondiente de la técnica que queremos aprender. Para "olvidar" esta técnica simplemente tenemos que tirar el libro. Las técnicas que usamos, en el menú Belonging aparecerán marcadas con un "#" a la izquierda.
Las siguientes técnicas son las que tenemos disponibles para que nuestro personaje aprenda:

Coste:	TÉCNICA Y DESCRIPCIÓN:
$26.95	**Stone Hands:** Sirve para que nuestro personaje haga un triple-puño muy veloz.
$26.95	**Dragon Feet:** El mismo efecto que Stone Hands, solo que con patadas. Este movimiento es uno de los más eficaces del juego.
$57.50	**Grand Slam:** Con esta técnica haremos un triple golpe con cualquier objeto. Ideal para usarla con un bote de basura, te hace imparable.
$37.50	**Fatal Steps:** Con "A+B" podemos pisar a un enemigo caído. Esto les causa daño y no les permite levantar, aun así no se los puede pisar hasta matarlos.
$26.95	**Acro Circus:** Da un salto con giro, que daña a los enemigos. Bien al estilo ScrewAttack de Metroid, aunque tampoco es tan efectivo como parece.
$78.25	**Javelin Man:** Permite lanzar enemigos como si fueran objetos pequeños (rocas, puñales, palos) cruzando la pantalla. Pese a su precio, no es una técnica efectiva.

*los precios son los de las versiones de América y Europa, en las versiones de Famicom y PC-Engine (al ser Japones si o si), varían estos precios y la moneda que se usa es el Yen.

CONSEJOS:

Antes de empezar nuestra aventura hay algunas cosas que debemos tener en cuenta que nos van a ayudar de ahora en más:

- Cuando empezamos tendremos $20.00, y si caemos derrotados perderemos la mitad de nuestro dinero, por lo tanto es importante juntar mucho dinero al principio, aprovechando que luchamos contra enemigos débiles.

- La mayoría de los ítems se almacenan en nuestro inventario, y para ser usados, tenemos que seleccionarlos.

- Los jefes solo pelean en superficies planas, y por alguna extraña razón cuando nos subimos a una caja, bloque, banco, etc, se quedan quietos. Este detalle lo podemos explotar mucho contra jefes difíciles ya que no nos atacaran y podremos preparar un ataque tranquilamente.

- En cuanto puedan, compren Stone Hands o Dragon Feet. Estas técnicas son importantísimas ya que como bien expliqué anteriormente, sirven para dar un triple puño o triple patada respectivamente. Stone Hands es muy buena porque hay un montón de powers-ups que podemos sacar para el puño a precios muy económicos, pero Dragon Feet es también muy bueno porque las patadas nos dan más alcance a la hora de pelear y también podemos golpear a un enemigo cuando estamos parados sobre una valla. Las dos son buenas, ustedes eligen.

- Ignoren técnicas como "Acro Circus", "Fatal Steps", y "Javelin Man" porque todas son muy caras y mucho menos útiles que las otras. Si compran "Grand Slam", el juego se les facilitará muchísimo y las armas se llevarán todo el protagonismo.

- Nunca se metan en medio de dos enemigos, porque es probable que nos den una buena paliza.

- Haciendo el salto con patada contra una pared, rebotamos, a veces esto es muy útil para que no nos acorralen.

- No siempre es necesario pelear contra los pandilleros, en muchas ocasiones es mejor saltearlos.

- Jugando de a dos, lo que más tienen que aprovechar es a rodear a los enemigos y golpearlos de ambos lados. Recuerden repartirse bien la plata, ya que es necesaria para ambos.

- Si jugamos de a dos y nuestro amigo es derrotado, antes de que muera, salimos rápido del escenario, y el resucitara sin haber perdido su plata.

Tutorial/Walkthrough:

Si es la primera vez que juegan River City Ransom, recomiendo que agarren un lápiz y un papel y usen el sistema de guardado del juego así pueden explorar bien el juego completo tranquilamente, en otro caso búsquense una tarde libre para jugar. Los que ya más o menos tienen un dominio del juego pueden optar por hacer una especie de Speed-Run a partir de una estrategia que voy a idear; el juego les puede tomar no más de 15 minutos, o más de una 1 hora, eso depende mucho de la habilidad del jugador aunque también de cómo hayamos armado nuestro personaje.

FASE 1: CROSS TOWN H.S - STICKSVILLE PT. 1 - GROTTO MALL

Pandilla:

The Generic Dudes:
Son la banda que vamos a ver al inicio del juego. Son muy fáciles de vencer. Ellos normalmente suelen huir en vez de pelear.
Dinero: $0.50
Miembros: Barry, Harry, Carry, Jerry, Larry, Perry, Terry, Ralph

Comenzamos el juego en Cross Town H.S. (High School). (Img. 01) Dando nuestros primeros pasos nos encontraremos con los primeros enemigos del juego, la pandilla llamada The Generic Dudes. Son los más débiles del juego, por lo tanto para el que todavía no está muy familiarizado con el juego puede practicar un poco de pelea en esta primera parte y juntar buena plata (lo ideal sería entre $27.00 y $30.00). Pasando Cross Town H.S., pasaremos a otra pantalla llamada Sticksville, y en un momento en el que lleguemos a un lugar donde hay un cartel que dice "Trash Pick-Up", (Img. 02) ahí avanzamos hacia el callejón y habremos llegado a Grotto Mall, el primer Centro Comercial del juego.

La idea es haber juntado por lo menos $27.00 para poder comprar la técnica Dragon Feet o Stone Hands que venden en la tienda Grotto Book Store (la última a la derecha). Cualquiera de las dos son muy útiles, pero personalmente recomiendo la de la patada triple (Dragon Feet). Esto desde el inicio ya nos va a facilitar muchísimo el juego, ya que si gastamos la plata en otras cosas prácticamente nos perdemos el ítem más importante del juego (Luego se puede ahorrar y comprarlo tranquilamente, pero para qué gastar el tiempo de gusto). Si se quedaron con poca vida (lo cual es poco probable ya que hablamos de los enemigos más débiles del juego), pueden dejarse matar para volver a recuperar toda la vida y prácticamente no perder plata, pero si les sobraba algo de dinero también pueden optar por comprar alguno de los ítems que se venden en Rise & Shine Cafe (la primer tienda a la izquierda), ya que son baratos y sirven para curarte y de paso mejorar la vida. Los de las otras tiendas, algunos ítems tienen cualidades buenas, pero es un mal gasto de plata ya que todavía no es tan necesario como las técnicas.





FASE 2: STICKSVILLE PT. 2 - WATERFRONT MALL

Pandilla:

The Frat Guys: Los Frat Guys, son un poco más fuerte que los Generic Dudes, aparentemente pertenecen a una fraternidad, les gusta vestirse de rosa, hacer ataques corriendo y en general los encontraremos con armas. Si bien venimos de pelear contra una pandilla que se dedicaba a huir, estos chicos si nos darán algo de pelea.
Dinero: $0.55
Miembros: Clark, Biff, Grant, Skip, Trent, Trip, Tyler, Logan.

Saliendo de Grotto Mall, todavía continuaremos por Sticksville pero hacia el Este (derecha) del centro comercial. En esta zona nos vamos a encontrar con los Frat Guys (también pueden aparecer los Generic Dudes y en alguna ocasión una pandilla que veremos a futura llamada "The Jocks"). Con Dragon Feet o Stone Hands notaran una buena diferencia a la hora de pelear, continuando por primera vez tenemos dos caminos a elegir (Img. 03), arriba está Sherman´s Park pero ese lugar lo visitaremos más adelante, así que seguimos nuestro camino normalmente, y en caso de estar heridos, pueden optar por ir a curarse porque ya se viene la primer pelea

contra un jefe. Llegaremos a una zona de construcción, en donde hay un cartel que dice "Men at Work" (Img. 04), aquí hay que tener cuidado porque hay un precipicio, y si nos caemos nos mandan de vuelta a Grotto Mall. En este lugar, con mucho cuidado derrotamos a los Frat Guys que aparezcan y luego aparecerá automáticamente el primer jefe a vencer (nos daremos cuenta fácil de esto, porque cambia su vestimenta, y la música también).





Jefe:

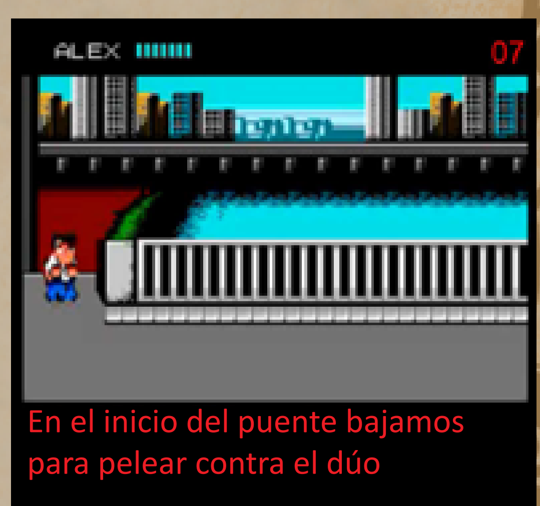
Mosse: Al ser el primer jefe a enfrentar, es muy sencillo de vencer. La idea, es que demos el primer golpe de puño o patada triple, y una en el suelo, ubicándonos bien cerca, cada vez que se levante lo volvemos a golpear bien rápido, con 2 o 3 golpes alcanzara para derrotarlo (Img. 05). Se puede saltear continuando nuestro camino a Waterfront Mall, pero el objetivo del juego es si o si derrotar a los jefes así que llegaremos hasta un punto donde no podremos seguir avanzando si nos salteamos a uno. Si vemos que nos está ganando la pelea podemos ir a Waterfront Mall (el siguiente centro comercial) a comprar alguna cura, pero recordemos que cuando volvamos a luchar, tendremos que volver a derrotar a los pandilleros de la construcción y Mosse volverá con toda su vida recuperada.
Dinero: $2.25
Zona: Sticksville (Zona de Construcción)

En este corto tramo es poco probable que hayamos juntado plata hasta Waterfront Mall. Si tienen poca plata y están muy mal heridos, lo mejor es que se dejen matar así recuperan la vida, en caso contrario pueden comprar algún ítem barato que recupere nuestra vida como la Onion Soup en una tienda llamada Chez Walle' (la segunda en orden de izquierda a derecha). Si sos de los que se quedó ahorrando plata, podes comprar algún ítem para guardar en tu inventario. Yo personalmente recomiendo Karma Jolt u Omni Elixer para llevar (se venden en la última tienda de Waterfront Malll), ya que son los ítems que prácticamente recuperan toda nuestra vida y aumenta muy bien el Max Power. Aun así guárdalos bien para mucho más adelante.

FASE 3: CAPITOL AVE. BRIDGE

Saliendo de Waterfront Mall, llegaremos a un puente llamado Capital Ave, y nos encontraremos con Roxy (Img. 06), la novia del malvado Slick. Ellas nos dará algunos consejos sobre Slick, en donde se encuentra Cyndi (la novia de Ryan) quien fue secuestrada por los jefes Andy & Randy, y también nos habla sobre los jefes Benny & Clyde, quien a continuación enfrentaremos bajando una escalera que se encuentran al inicio del puente (Img 07).





En el inicio del puente bajamos para pelear contra el dúo

Jefe:



Benny & Clyde: Un claro homenaje a una de las pareja de ladrones más famosas de Estados Unidos, Bonnie & Clyde. Si bien Clyde lleva el nombre de su homenajeado, Benny es Bonnie, pero como acá las mujeres no intervienen en peleas (al contrario de Double Dragon), Benny es otro muchacho más. Estos jefes, al principio nos pueden resultar algo difícil, pero para todo siempre hay una estrategia. Curiosamente diría que esta estrategia les sale a todos accidentalmente. Nosotros por lógica si vemos un enemigo lo vamos a golpear, pero en el caso de Benny & Clyde ellos en vez de respondernos a los golpes, antes que nada nos hablarán (Img. 08). Supongo que la idea de los programadores era que uno leyera esa conversación completa y mientras no se pudiera mover, sin embargo nosotros igual tenemos la libertad de movernos y en ese tramo podemos vencer a los dos jefes fácilmente con las técnicas de los libros. Si quieren aprovechar aún más este pequeño error del juego, aconsejo que vayan al menú de opciones, y pongan el texto en “Slow”, ya que al ir los textos más lentos, esto nos dará más tiempo de golpear sin que reaccionen nuestros enemigos. Si sos un hombre con mucho honor, podes respetar a Benny & Clyde hasta que decidan empezar a pelear, eso sí, donde nos empiecen a golpear, no nos van a dejar respirar más y es una derrota asegurada. A la derecha del escenario tenemos un río, ellos van a intentar tirarnos por ahí, pero nosotros también podemos aprovechar el escenario y arrojarlos al río, aunque no lo recomiendo ya que desperdiciamos el dinero que dejan caer al perder la pelea. Para quienes quieren ahorrar plata, recomiendo aprovechar ese pequeño error del juego y derrotar una y otra vez a Benny & Clyde.



Plata: $3.50 c/u

Zona: Debajo del puente Capitol Ave.

FASE 4 PT.1: CAPITOL AVE. BRIDGE - DOWNTOWN - W.S.L. CO. WAREHOUSE

Entre Waterfront Mall y el siguiente centro comercial hay un tramo larguísimo y muchos jefes por derrotar, así que este tramo lo voy a dividir en 3 partes.

Luego de haber derrotado a Benny & Clyde y suponiendo que ya ahorramos buena plata, es buen momento de volver a Waterfront Mall y comprar el Karma Jolt o el Omni Elixer en Jone’s Farmacy. Ahora si continuamos por Capitol Ave. Bridge, nos encontraremos con una nueva pandilla (que en muy raras ocasiones como me pasó a mí, puede haber aparecido en el tramo anterior).

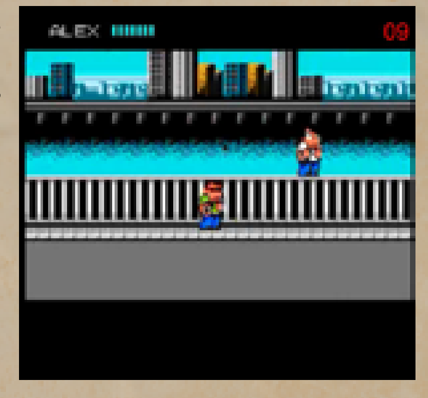
Enemigos:



The Jocks: Estos enemigos, aman las armas y cuando andan sin ninguna de ellas, suelen ir a buscar una para pelear. Son incluso más fuertes que la pandilla The Home Boys que veremos en Downtown. Si queremos evitarlos, podemos pegar un salto alto e ir corriendo por la barandilla del puente (Img. 09).

Dinero: $0.60

Miembros: Brad, Curt, Dirk, Jake, Lance, Matt, Mike, Nick



Una vez pasado el puente, llegaremos a una especie de zona boscosa llamada Downtown, que a más de uno le puede traer algunos recuerdos del nivel 3 de Double Dragon. Ahí nos encontraremos con una nueva pandilla llamada The Home Boys.

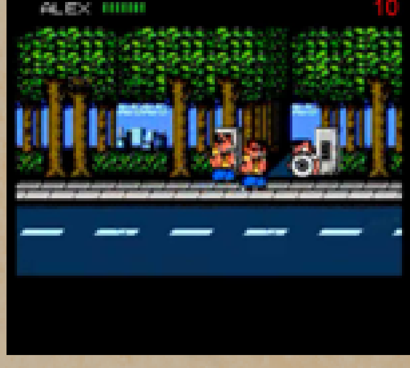
Pandilla:



The Home Boys: Son una de las pandillas más débiles del juego, pero aun así son un poco más fuertes y veloces que The Generic Dudes, y suelen ser un poco molestos si intentamos esquivarlos.

Dinero: $0.75

Miembros: Bob, Brady, Chip, Doug, Ernie, Greg, Peter, Robby, Steve

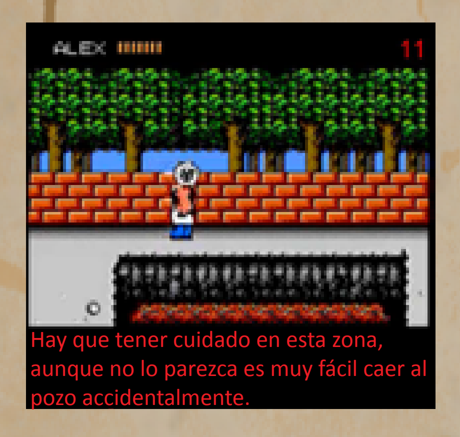


Llegará un momento en Downtown, en el que no podremos avanzar más hacia la derecha, pero hay un camino hacia arriba (Img. 10), continuamos por ahí y llegaremos a una zona bastante peligrosa llamada W.S.L. Co. Werehouse, ahí pueden aparecer los Home Boys u otras pandillas más fuertes. En principio tenemos que tener cuidado de no caernos en el pozo (Img. 11). , ya que volveríamos automáticamente a Waterfront Mall y tendríamos que realizar todo el viaje nuevamente. Evitando caer al pozo, llegaremos a una casa que tiene en el portón de un garage escrito “W.S.L. Co.” (Img. 12), y nos metemos en esa casa Dentro de esta casa (Img. 13) el juego nos probará que tal es nuestra habilidad de salto, teniendo que subir arriba por unas cajas. Vencemos a todos los enemigos que aparezcan en el escenario, y luego esperamos unos segundos a que haga su aparición un jefe.

Jefe:

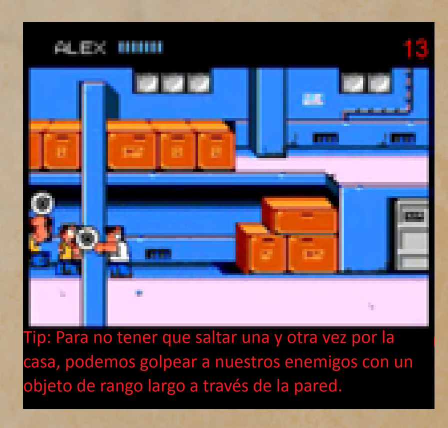
Rocko: Rocko tiene un estilo de pelea algo similar a Mosse, aunque este jefe es más fuerte, más rápido y si ve un arma u objeto tirados posiblemente lo agarre para golpearnos. Puede que perdamos alguna pelea contra Rocko, y tengamos que hacer el tedioso camino nuevamente para poder volver a pelear contra él, pero si nos aseguramos dar el primer golpe y no dejarlo levantar, esto no sucederá, ya que si él es quien toma la ventaja con los golpes, probablemente tampoco nos deje levantar. Para evitar esto, hay que evitar hacer constantes saltos, ya que en algún momento puede cazarnos. Si vemos que las cosas van mal podemos saltar hacia una caja, ahí no nos podrá atacar y podremos hacer uso de algún ítem si es necesario. Una vez vencido Rocko, nos dirá que el próximo jefe nos espera en Sherman's Park, así que ES HORA DE VOLVER. (Y no seguir avanzando por la puerta de donde vino Rocko, razón por la que muchos luego se traban).

Dinero: $2.00
Zona: W.S.L. Co. Wrehouse (Adentro)



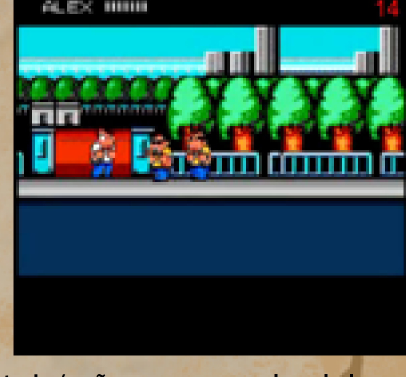
Hay que tener cuidado en esta zona, aunque no lo parezca es muy fácil caer al pozo accidentalmente.





Tip: Para no tener que saltar una y otra vez por la casa, podemos golpear a nuestros enemigos con un objeto de rango largo a través de la pared.

FASE 4 PT. 2:
W.S.L. CO. WAREHOUSE - SHERMAN'S PARK - W.S.L. CO. WAREHOUSE



Saliendo de la casa volveremos hasta Waterfront Mall por dónde veníamos, y una vez en el centro comercial nos metemos en la tienda que venden el Karma Jolt y lo compramos (en caso de que no les alcance, pueden vencer a Benny & Clyde aprovechando el bug, para juntar plata fácilmente). A continuación volvemos a Sticksville (la zona donde está la construcción), y llegaremos hasta un lugar donde hay una entrada a un parque llamado Sherman's Park (Img. 14), es hora de meterse e ir a pelear contra un jefe.

Jefe:



Blade: Antes nos íbamos encontrar con algunos enemigos al azar. Ahora este es el hogar de Blade, el primero de los 4 "Jefes Zombis". No hay una estrategia clara para vencer a Blade, lo mejor que podemos hacer es apostar a la triple-patada/puño y una vez en el suelo levantarlo y lanzarlo, correr hacia él con otra triple patada/puño, levantarlo y lanzarlo nuevamente y así sucesivamente hasta vencerlo. Blade golpea muy duro, por lo que nos puede vencer fácilmente. Otra cosa a tener en cuenta es que Blade es capaz de bloquear la mayoría de nuestros golpes, así que paciencia con este jefe. Si ven que la cosa no va bien también pueden esperar a que agarre su arma, ya que se vuelve más lento cuando está con ella.

Dinero: $3.50
Zona: Sherman's Park



Una vez derrotado el jefe, vuelvan a W.S.L. Co. Warehouse nuevamente, y ahora sí, salgan por la puerta de donde venía Rocko. (Img. 15). Si pueden evitar pelear contra pandilleros en este tramo, háganlo. Recuerden que pueden comprar algún ítem barato como la Onion Sup cuantas veces quieran, en caso de que estén mal heridos, o sino dejarse matar.

FASE 4 PT. 3:
W.S.L. CO. WAREHOUSE - ARMSTRONG THRU-WAY - DOWNTOWN PT. 2 - FLATIRONS MALL

Finalmente llegamos a la última y más larga parte de esta Fase 4. Tener más de un Karma Jolt es bueno, ya que es un ítem que llevaremos en nuestro inventario y con él podremos curarnos en cualquier momento, pero si creen que están dotados de una buena habilidad con uno solo basta (que tampoco es necesario comprarlo hasta más adelante). Una vez saliendo de la casa en donde peleamos contra Rocko, seguimos avanzando y llegaremos a un lugar llamado Armstrong Thru-Way (Img. 16), un túnel. Aquí nos toparemos con una pandilla bastante molesta y fuerte (también pueden seguir apareciendo la pandilla The Home Boys, esto es algo al azar)



Pandilla:



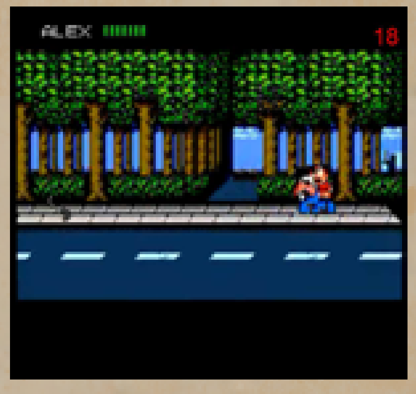
The Mob: Son una pandilla bastante rápida y fuerte, que le encanta usar armas. Ojo con querer evitarlos porque donde te alcanzan con un golpe y toman la delantera en la pelea, no te sueltan más ya que normalmente te golpean de a 2, por lo tanto es una muerte asegurada y de vuelta a Waterfront Mall.
Dinero: $0.90
Miembros: Lefty, Louie, Marco, Max, Mouse, Sid, Tony, Vinny



Como ven, la tienda secreta de Merlín se encuentra debajo de la cuarta farola, ahí es donde tenemos que pulsar el D-pad hacia arriba

Dentro del túnel, lo mejor que podemos hacer es derrotar a los pandilleros que nos aparezcan ya que evitándolos corremos el riesgo de que nos golpeen primero. Aproximadamente a la mitad del túnel (debajo de la cuarta farola para ser exacto) nos encontraremos con una tienda secreta que está oculta en la pared) (Img. 17).

En la tienda secreta de Merlin (Merlin's Mystery Shop), veremos ítems extremadamente caros, y acá es donde tomamos una decisión bastante importante, si queremos las cosas se den muy fácil o que nos cueste algo de trabajo. Los Ítems que se venden en esta tienda son los más fuertes de todos (salvo Isis Scroll que por supuesto es el más barato de todos, y personalmente no lo recomiendo), y al sumar muchísimo nuestras estadísticas nos van a facilitar mucho el trabajo de ahora en adelante. El juego se puede pasar igual sin la necesidad de comprar ninguno de estos ítems, pero si ves que te va mal con los jefes finales y ya estás cansado, puedes ahorrar y venir cuando quieras a esta tienda, cualquier ítem es bueno y te va a servir muchísimo. En caso de que seas de los que usa Stone Hands, te recomiendo Gold Medal, para los que usan la técnica Grand Slam (que se compra en un centro comercial que todavía no hemos llegado) "Excaliber", y para los que usan Dragon Feet da igual la que compres, ya que ninguna mejora el daño de la patada).



Saliendo del túnel llegaremos a una zona boscosa nos encontraremos con los últimos pandilleros vestidos de negro, una vez vencidos todos, cerca del final del escenario aparecerá el segundo de los jefes Zombis. (Img. 18)

Jefe:



Turk: Es el segundo de los jefes Zombis. No varía mucho de Blade este jefe, solo que el escenario nos perjudica un poco ya que no hay obstáculos ni plataformas a las cuales subirse, entonces es más difícil esquivar. Lo que mejor podemos hacer es acorralarlo en una esquina, aun así esto tampoco garantiza la victoria. En general, al igual que Blade no hay una estrategia bien clara, pueden intentar vencerlo de la misma manera que el jefe anterior (golpearlo y agarrarlo constantemente sin darle oportunidad para que ataque).
Dinero: $2.50
Zona: Armstrong Thru-Way (3er área)

Una vez vencido Turk, nos metemos por el camino hacia arriba, pero no se relajen que todavía falta para el próximo centro comercial. Llegaremos a Downtown Pt. 2, y esta vez será el turno de una nueva pandilla y luego del tercer jefe Zombi.

Pandilla:



The Squids: Estos pandilleros, no varían mucho de los Mob, solo que estos son aún más veloces. Al igual que los anteriores enemigos, también aman usar armas.
Dinero: $1.00
Miembros: Berni, Byron, Erwin, Felix, Herb, Howie, Linus, Monty, Waldo

Jefe:

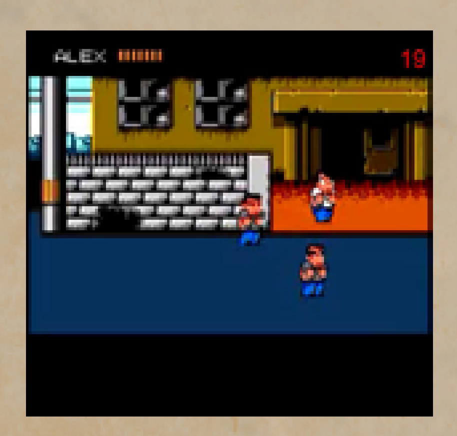
Mojo: Este es el tercer jefe Zombi. Lucha prácticamente igual que Blade y Turk. Lo mejor que podemos hacer es solamente atacar cuando este lleve un arma, ya que si no tiene una y te noquea, va a querer lanzarte y te va a herir aún más de lo que ya estabas (esto por suerte no pasa si lleva un arma). Una buena estrategia es agarrar una piedra (el arma más débil del juego), y dejarla cerca de la zona donde pelean, ya que el al verla tirada va a intentar agarrarla y esto nos facilitará mucho la pelea. Nuevamente pueden ayudarse con las paredes si les es necesario. La clave para pelear contra estos jefes Zombis, es no dejarse noquear.

Dinero: $2.50
Zona: Downtown Pt. 2 (antes de Flatirons Mall)

FASE 5:
FLATIRONS MALL - DOWNTOWN PT. 3 - VACANT 3RD WHEEL FACTORY

Finalmente hemos llegado a un nuevo mercado, éste bastante más grande que los anteriores. En la primer tienda venden libros con técnicas, dos de las cuales ya conocemos y la técnica "Fatal Steps". Si leyeron bien más arriba, es una técnica que puede ser bastante interesante, pero para su precio no la recomiendo. La tienda que si es interesante, es la tercera, "Amy's Sweet Tooth". Ahí venden algunas golosinas para llevar en nuestro inventario que aumentan un solo punto una característica, pero son ítems baratos y no está de más comprar algunos basándonos en la especialidad que queremos mejorar. Mint Gum=Strength, Llofy Pop=Throw, Jaw Braker=Weapon, Rock Candy=Punch y Fudge Bar=Kick. Todas salen $0.95 y además también suman un punto de Will Power. Ustedes sabrán cual les es conveniente, según como hayan mejorado hasta ahora su personaje. Si seguimos un poco más nos vamos a encontrar con una tienda llamada "Happy Feet Shoes", aquí van a estar las dichosas botas que mejoran la patada y la agilidad. Si tienen plata y con más razón, si usan la técnica de Dragon Feet no descarten comprar algún par de botas pese a que sean caras (salvo que te hayas impuesto la meta de hacer un "speed-run"). Cualquiera sirve, pero por supuesto que mientras más caro el par de botas, más grande va a ser la mejora de los skills. En las siguientes tiendas, hay ítems interesantes pero no recomiendo gastar la plata en estos. Si se quieren curar, vayan a la primer tienda y compren cualquier ítem o más fácil se dejan matar (esto último SOLO SI VENCIERON A LOS 3 JEFES ANTERIORES).

Continuando nuestro camino por la derecha, nos encontraremos con algunos miembros de Mob y Squid hasta llegar a la entrada de una fábrica abandonado, nos metemos por la entrada (Img. 19). Dentro de la fábrica seguirán apareciendo algunos Mobs o Squids. En el medio de la pantalla tenemos para pegar un salto en largo corriendo o simplemente ir por abajo, y luego meterse por una puerta para subir si así lo desean, pero en caso de que quieran volver a Flatirons Mall, si o si tendrán que hacer este salto (Img. 20). Seguimos derecho hasta llegar a una puerta con forma de ascensor. Del otro lado finalmente llegaremos para enfrentarnos Thor, el último jefe zombi. (Si este no aparece, es porque se olvidaron de derrotar algunos de los anteriores jefes zombis). Hay que tener mucho cuidado en este lugar, ya que tenemos un precipicio bastante grande (Img. 21).







Si o si vayan por la parte celeste, ni siquiera intenten hacer un salto en largo aunque tengan la agilidad desarrollada al máximo

Jefe:



Thor: Es el 4to y último de los jefes Zombis, y solamente se puede pelear contra él, si derrotamos a los anteriores jefes. Su forma de pelear no varía mucho a la de los anteriores jefes zombis. Antes que nada tratemos de ubicarnos a la derecha, así tenemos el precipicio a nuestro favor y no corremos riesgo de caernos nosotros. La forma de vencerlo es básicamente la misma de siempre que veníamos usando contra los anteriores jefes, pero si queremos simplificar las cosas, simplemente lo lanzamos al precipicio aunque nos perdemos el dinero que deja.

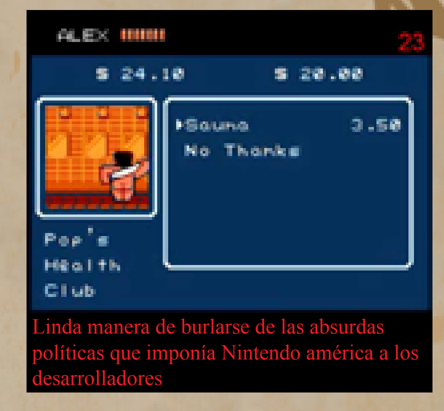
Dinero: $3.75
Zona: Vacant 3rd Wheel Factory (3er área)

Una vez derrotado Thor, salimos de la fábrica, y llegaremos a una pequeña zona donde tenemos que continuar hacia arriba, en un parpadeo estaremos en el siguiente y último centro comercial.

FASE 6: OAK HILL MALL - BURB VILLAGE - RIVER CITY HIGH

Ya llegamos al último mercado y no falta mucho para que terminemos el juego, pero sin embargo es hora de prepararse porque se viene lo más duro. Como verán, cuando llegamos a Oak Hill Mall podemos avanzar a la izquierda o a la derecha. Yendo para el lado izquierdo si nos metemos en una tienda llamada Kate's Cookie (la 2da en orden de izquierda a derecha), nos encontraremos con ítems para cargar en nuestro inventario muy baratos y útiles, todos a tan solo $1.00. Los 5 nos dan +6 de Stamina y +1 de Max Power por lo que usando estos ítems además de curarnos, iremos aumentando nuestra máxima capacidad de vida. La diferencia radica en que cada uno nos otorgara +1 en una habilidad extra (Sugar=Will Power, Toll House=Defense, Mapie Pecan=Strength, Oatmeal=Punch, Brownie=Weapon). Ustedes deciden cuales, cuantas y cuando usarlas según como le convenga a cada uno. Hacia la derecha, tenemos dos tiendas de libros seguidas. En la primera venden la técnica Grand Slam, la técnica más útil y poderosa del juego, ideal para quienes más adelante se puedan llegar a trabar. No es una compra obligatoria, pero si tienen el dinero suficiente no la descarten en ningún momento ya que nos facilita muchísimo el camino hacia Slick. (También puedes ahorrar dinero, pero te aseguro que te vas a tener que quemar la cabeza un buen rato para juntar esa cantidad). En la siguiente librería, venden Javelin Man, ni se les ocurran comprarla, porque es un gasto de plata al gusto para una técnica que casi ni utilidad tiene. En la última tienda, llamada Cedar Street Drugs, podemos comprar un Karma Jolt si nos hace falta (en caso de no tener uno, lo recomiendo porque más adelante nos servirá muchísimo, asegúrense de no malgastarlo) Si continúan el camino por la derecha, llegaremos a un lugar que dice Health Club (Img. 22), este lugar es genial ya que además de aumentar nuestra Stamina +30, recibimos +15 de Will Power, y +8 de Max Power, todo por tan solo $3.50. Si consideran que tienen poco Will Power y Max Power, pueden aprovechar el Sauna de este "Club". (Img. 23)





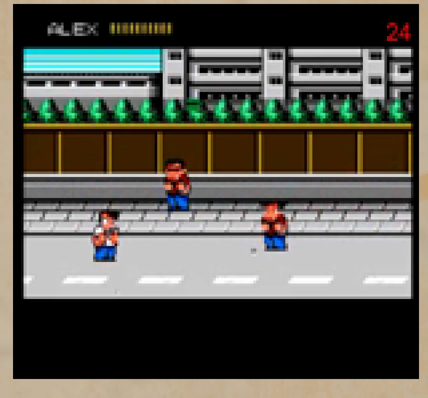
Linda manera de burlarse de las absurdas políticas que imponía Nintendo américa a los desarrolladores

Jefe:



Benny & Clyde: Vuelven en busca de una revancha. Ahora ellos son más fuertes, pero tu personaje también es más fuerte, y por otro lado evidentemente poco aprendieron de su lección: hablar de más y no pelear. Así que una vez más aprovecha a vencerlos mientras se queden hablando y sin pelear. Recuerden que donde nos golpean primero, nos agarran entre los dos y no nos sueltan más. Estos jefes siguen siendo ideales para ahorrar plata, y por qué no, comprarse la técnica Grand Slam.

Dinero: $3.50 c/u
Zona: Burb Village



Una vez derrotados Benny & Clyde, seguimos nuestro camino por Burb Village (no se olviden antes de comprar un Karma Jolt para aumentar nuestras chances de sobrevivir en el camino). Nos cruzaremos con algunos Squids (no es necesario vencerlos) y seguimos nuestro camino pasando por un cartel que dice Trash Pick-Up. Continuamos por las afueras de River City High (Img. 24) y tendremos que vencer a una nueva pandilla para luego poder enfrentarnos con el siguiente jefe que saldrá del portón.

Pandilla:

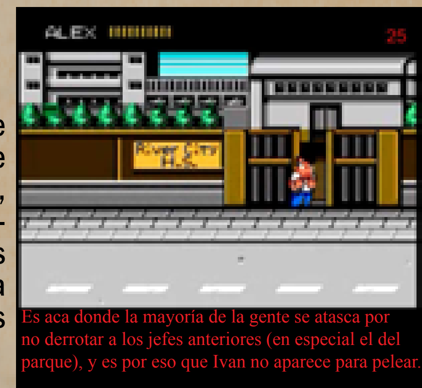


The Internationals: Tienen una forma de pelear algo parecida a los Home Boys, solo que estos son muchísimos más fuertes e inteligentes. Deberíamos considerar tener nuestras estadísticas algo avanzada para enfrentarnos con ellos, ya que sino pueden ser un problema.
Dinero: $1. 50
Miembros: Akbar, Andre, Boris, Fuji, Hans, Juan, Lars, Wang, Yemi.

Jefe:



Ivan: Ivan no se anda con bromas y va ser hasta ahora el jefe más difícil que enfrentemos y si nuestro personaje no está muy bien preparado probablemente tengan que enfrentarse a él, más de una vez hasta poder vencerlo. Es muy veloz, golpea muy duro y tiene una habilidad especial que consta en dar un cabezazo. Acá es donde las técnicas de libro cobran una importancia enorme. Con los golpes triples no debería ser tanto problema vencerlo (eso sí, después de una exagerada cantidad de golpes), y si tenemos la técnica Grand Slam se facilita aún más la pelea. Una vez derrotado nos metemos por el portón. (Img. 25)
Dinero: $8.75
Zona: River City High. (Portón frontal de la escuela)



Es aca donde la mayoría de la gente se atasca por no derrotar a los jefes anteriores (en especial el del parque), y es por eso que Ivan no aparece para pelear.

FASE 7: RIVER CITY HIGH (GYM) + RIVER CITY HIGH (PISO 1 Y 2)

Una vez dentro de la escuela, lo primero que veremos es el gimnasio. (Img. 26). Ahí tendremos que vencer una serie de pandilleros para que luego nos aparezca un jefe en la última puerta. (Img. 27)



Pandilla:



The Plague: Son los enemigos que andan dando vueltas dentro de River City High. Son de los más poderosos que hay en el juego, pero si ya llegaste hasta aquí, no van a ser de mucho problema contra nuestro personaje bien desarrollado.

Dinero: $1.25
Miembros: Blaze, Edge, Mooky, Slash, Snake, Stick, Sting, Tonto (y de tonto no tiene nada)

Jefe:

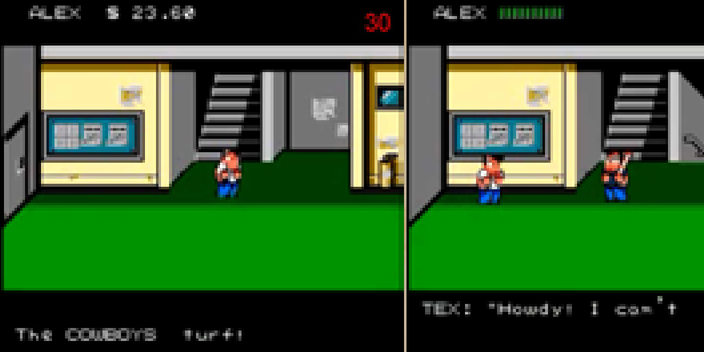
Otis: Este maniático puede ser o un profesor de gimnasia de la escuela o simplemente un pandillero mas, pero lo que sí es cierto es que está completamente loco por "su" gimnasio. Otis suele hacer muchos ataques de salto, usar combos y si te puede agarrar, te va a lanzar por todo el gimnasio. Como siempre, intentemos dominar la pelea sin dejarlo que nos golpee, puede resultar un jefe muy duro pero si tenemos nuestras estadísticas bien avanzadas es poco probable que sea un problema. Recuerden que las plataformas más altas les pueden ser útiles.

Dinero: $4.00
Zona: River City High (Gym)

Luego de vencer a Otis, no hay que seguir por la puerta por donde vino el. Vamos más o menos a la mitad del gimnasio y hacemos una serie de saltos para ir a una entrada, que se encuentra en el balcón. (Las imágenes 28 y 29 explican más o menos como llegar hasta esa puerta)

Desde el suelo saltamos a donde se encuentra Alex/Kunio, luego desde ahí, al aro y seguimos con un salto más al balcón.

Llegaremos a una zona que al parecer son los pasillos del colegio, y hay unas escaleras aproximadamente al medio del escenario (Img. 30). En el piso no tenemos que pelear contra nadie así que vamos directamente al piso 2. Aquí hará su presentación la última pandilla del juego. Luego de vencer a todos los pandilleros de la sala, tendremos que pelear contra un nuevo jefe. (Img. 31)



Pandilla:



The Cowboys: Los señores vestidos de negros que hacen alusión al lejano oeste con el nombre que se pusieron, son los enemigos más poderosos del juego. A ellos les gusta pelear en equipos dobles lo que los hace aún más dificultosos. Para vencerlos será mejor tener todas las técnicas y habilidades al máximo posible.

Dinero: $1.20
Zona: Bart, Bubba, Duke, Dusty, Jed, Like, Merie, Shane, y Slim

Jefe:



Tex: Este jefe de ojos saltones extraños, es el antepenúltimo de los jefes que enfrentaremos, y tiene un estilo de pelea bastante parecido a Otis e Ivan, pero también tiene una técnica especial de giro que usa con su palo y causa mucho daño. La estrategia contra Tex, es claramente dejarlo desarmado sin su palo con tal de que no pueda usar su ataque giratorio, y una vez que tomemos el control de la pelea, lo golpeamos lo más rápido posible sin descanso.

Dinero: $9.50
Zona: River City High (Piso 2)

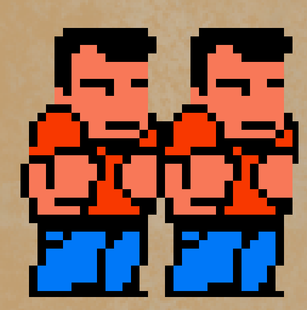
FASE 8: RIVER CITY HIGH (PISO 3) - PELEA VS. RANDY & ANDY

Subimos una vez más las escaleras y llegaremos al tercer piso (Img. 32) (Si es necesario curarse, vuelvan al Spa de Oak Hill Mall y de paso compren un Karma Jolt más y guárdenlo, porque luego se viene lo más difícil del juego). Ahora avanzamos hacia la derecha, y en los pasillos de la escuela aparecerán algunos Cowboys, aquí lo ideal es vencerlo sin que nos toquen para que luego aparezcan en una puerta los Dragon Twins! ¬¬ (Img. 33) Subimos una vez más las escaleras y llegaremos al tercer piso (Img. 32) (Si es necesario curarse, vuelvan al Spa de Oak Hill Mall y de paso compren un Karma Jolt más y guárdenlo, porque luego se viene lo más difícil del juego). Ahora avanzamos hacia la derecha, y en los pasillos de la escuela aparecerán algunos Cowboys, aquí lo ideal es vencerlo sin que nos toquen para que luego aparezcan en una puerta los Dragon Twins! ¬¬ (Img. 33)





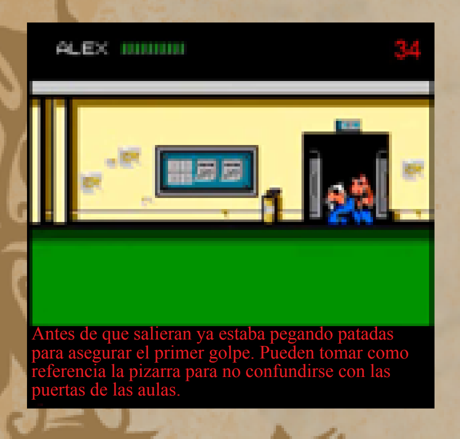
Jefe:



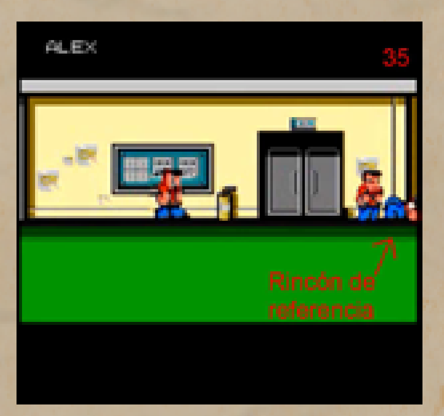
Randy & Andy: En este espectacular homenaje que Technōs Japan le hizo a uno de sus propios juegos (Double Dragon), los hermanos Randy & Andy no solo le robaron a Billy & Jimmy sus identidades y la música de Double Dragon, sino que también sus técnicas y su amor por la lucha en equipo... lo cual, es un verdadero problema para nosotros. Estos hermanos se hacen llamar Dragon Twins, y claramente son los rivales más difícil del juego por lejos, pero no solo porque son muy fuertes y tienen su técnica de patada giratoria (al igual que Billy & Jimmy) sino que también porque pelean los dos al mismo tiempo. Aquí lo ideal es que antes de que aparezcan ya estés dando patadas/golpes o uses algún arma (recomiendo la cadena) con la técnica Grand Slam, a la puerta por donde aparecen (Img. 34) para poder asegurarse al menos del primer ataque. No hay mucha estrategia que se pueda hacer, ya que los Dragon Twins no van a permitir dejarnos pensar ni un solo segundo, teniendo en cuenta que golpean muy duro, defienden muy bien y son rápidos, recomiendo tener preparado los Karma Jolt que compraron anteriormente porque de seguro les van a servir un montón. Lo peor que pueden hacer es meterse entre medios de los dos, porque les van a dar la paliza de sus vidas. Una buena idea es mandarse a un rincón, y como ambos te van a querer golpear (Img. 35), van a quedar los dos en la misma posición, y los vamos a poder atacar como si fuera uno solo (Img. 36). Si ya vencimos a uno, sigan teniendo cuidado con el otro, no se confíen en ningún momento. Acá es donde el Will Power es esencial tenerlo bien alto, ya que nos revivirá más de una vez. Esto lo pueden ver en las imágenes 35 y 36, no son capturas de dos batallas diferentes o un ítem que me ayudo, es el efecto del Will Power que me recuperó 2 barras de vida. Seguramente pueden perder varias veces, pero a no desesperar que tampoco son imposibles. ¬¬

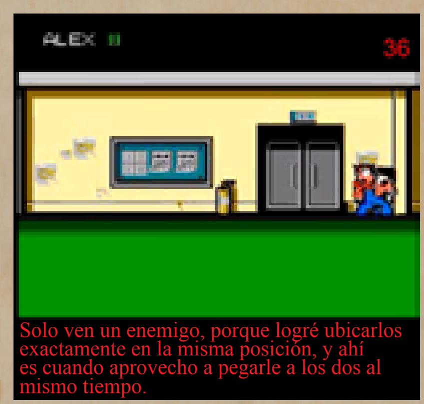
Dinero: $18.00

Zona: River City High (Piso 3)



Antes de que salieran ya estaba pegando patadas para asegurar el primer golpe. Pueden tomar como referencia la pizarra para no confundirse con las puertas de las aulas.





Solo ven un enemigo, porque logré ubicarlos exactamente en la misma posición, y ahí es cuando aprovecho a pegarle a los dos al mismo tiempo.

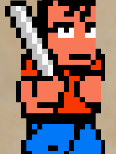
FASE FINAL: RIVER CITY HIGH (TERRAZA) - PELEA FINAL VS. SLICK

Si logran vencer a los Dragon Twins, pónganse felices porque están a un paso de acabar el juego y lo que queda no es tan complicado. Por la puerta de donde salieron Randy & Andy, iremos a la terraza para tener nuestra ansiada pelea contra Slick. Pero antes, en la última aula (una puerta a la izquierda de la que da a la terraza), podemos entrar para hablar con Cindy. (Img. 37) Ella se quejara de que llegaste tarde, de que ahora no podrá ir de compras e irónicamente te dará las gracias; ¡una desagradecida total! Esto no es necesario de hacerlo, pero es un detalle curioso a tener en cuenta.

Ahora pueden ir a la terraza para pelear contra Slick, pero no se olviden antes de curarse si lo consideran necesario.



Jefe Final:



Slick: Si lo comparamos con los Dragon Twins, estamos probablemente frente a uno de los jefes finales más fáciles de la historia. Si bien tampoco es pan comido, en comparación con Randy & Andy, los golpes de Slick no hacen tanto daño y además es más lento. La estrategia ideal, es ponerse contra la pared, dejar que venga hacia nosotros, pegar un salto encima de él, y empezar a golpearlo sin parar, quedará como un idiota sin poder hacer nada.
(Este jefe también es conocido como "Simon")

Dinero: -
Zona: River City High (Terraza)





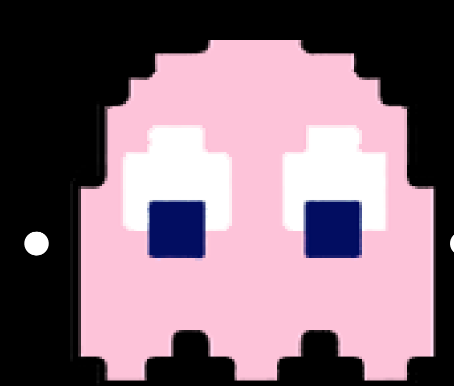
Una vez vencido, termina el juego, así que felicitaciones, pudiste completar un excelente Beat 'em up con toques RPG que nunca vas a olvidar. La primera vez te puede haber resultado algo larga, pero si lo vuelves a jugar, te aseguro que cada vez te va a tomar menos tiempo. BARF!

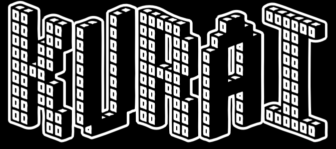
NesBeer



STAFF

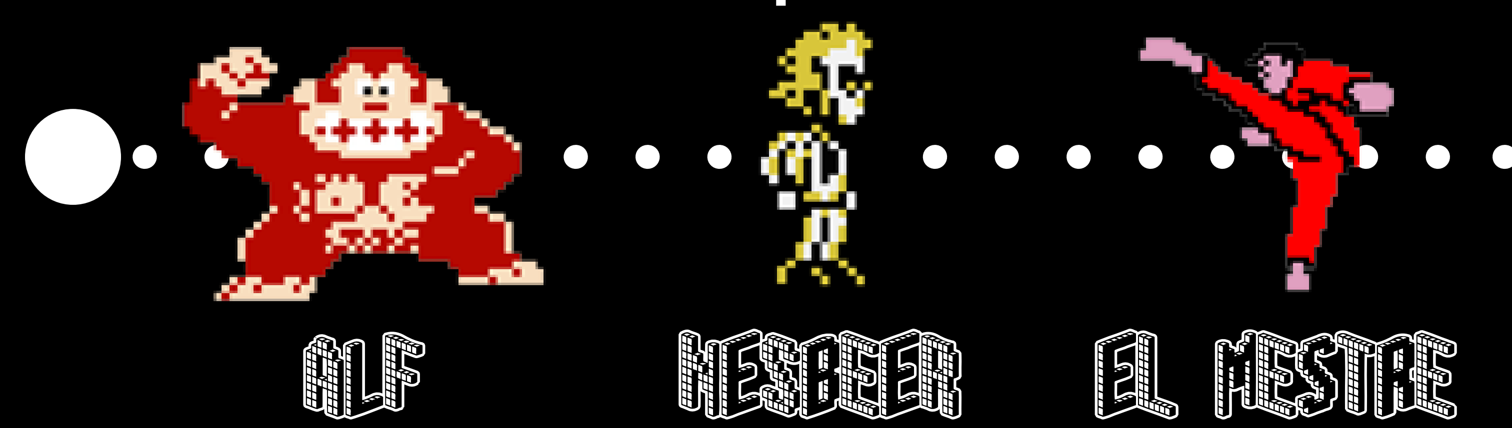






Asesora de imagen

Operarios



Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

Visión periférica

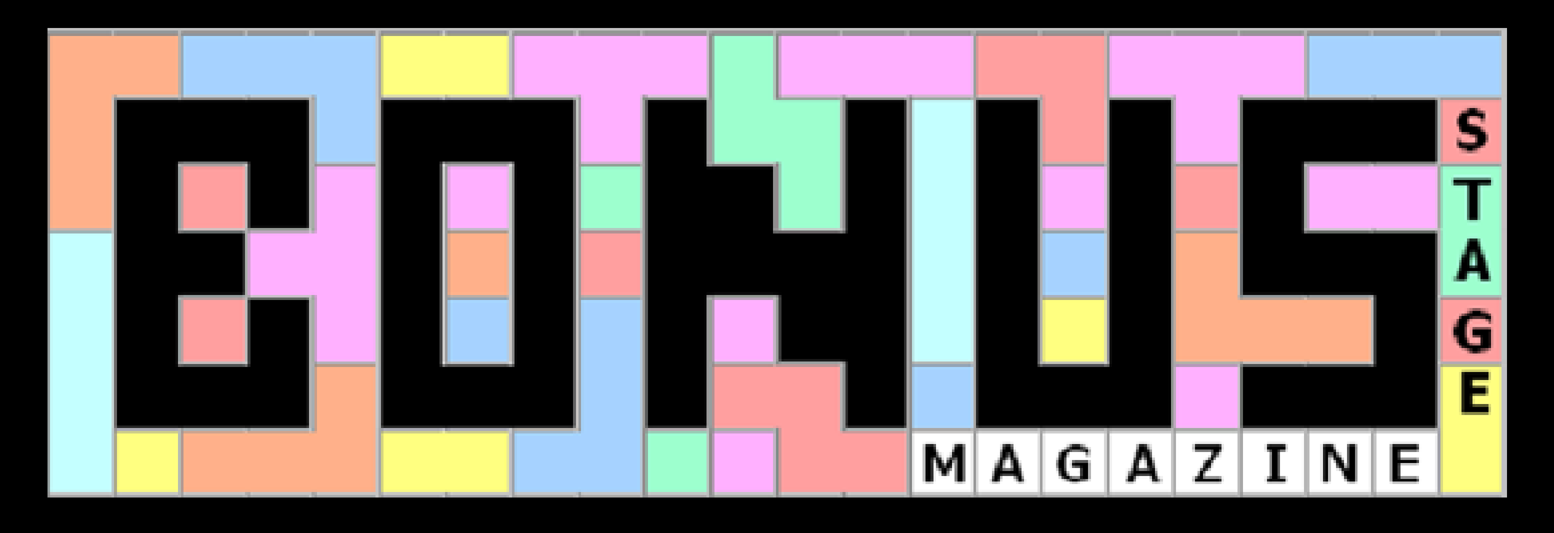
Revisión

y un súper especial

Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores





Número 07

Noviembre 2012